POR SÓLO 3,99€ JUEGO PARA PC «DRAKENSANG ANTHOLOGY» ¡GRATIS!

Nº 246 AGOSTO-SEPTIEMBRE 2015

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

REPORTAJE
SAGAS DE ROL EN PC
¡LOS MEJORES JDR PARA TU ORDENADOR!

PREVIEW
METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN
¡SNAKE ENTRA EN UN NUEVO MUNDO!

JUEGOS DEL MES
- BATMAN: ARKHAM KNIGHT
- F1 2015
- LIFE IS STRANGE: CHAOS THEORY
- LORDS OF XULIMA
- MASSIVE CHALICE
- TOUKIDEN KIWAMI
- DEVIL MAY CRY 4 SPECIAL EDITION
- STARDRIVE 2
- MOTO GP 15

REPORTAJE
STAR WARS: BATTLEFRONT
¡LA FUERZA ESTÁ DE TU LADO!

AHÓRRATE 5€ EN F1 2015

¡DESCUBRE EL MUNDO ABIERTO MÁS BRUTAL EN PC!

MAD MAX

¡ASÍ ES EL FUTURO DE LA ACCIÓN!



PACK DE 3 JUEGOS VALORADO EN 10€... ¡DE REGALO!

DRAKENSANG ANTHOLOGY
¡LA MEJOR COLECCIÓN DE ROL PARA TU PC!

INSTRUCCIONES Y CÓDIGO DE DESCARGA EN EL INTERIOR







CONSULTA EN MOSTRADOR LOS TÍTULOS ADHERIDOS A LA PROMOCIÓN.
LOS JUEGOS DEBEN SER DISTINTOS Y COMPRADOS EN LA MISMA OPERACIÓN. EL JUEGO DE REGALO SERÁ EL DE MENOR VALOR.
NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS. OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31/08/2015 Y LIMITADA A STOCK DISPONIBLE EN TIENDA.

GAME



Felices vacaciones

Bienvenido a **Micromanía**. Espero que cuando leas estas líneas estés disfrutando del verano y de las vacaciones, a la sombra, tomando algo fresquito y sin pasar mucho calor. Nosotros, pese a esa ola abrasadora que nos ha invadido en julio, hemos permanecido al pie del cañón, como se suele decir, preparando los contenidos del número que tienes entre manos.

No ha sido fácil trabajar sudando la gota gorda, pero en compensación hemos podido disfrutar de juegos que nos han alegrado el verano de lo lindo. Uno de ellos, el que ocupa este mes **la portada, «Mad Max»**, y cuya acción sí que va a subir la temperatura de tu PC el próximo mes de septiembre, pues es un puro espectáculo de explosiones, intensidad, acción, combate y coches. Un juego tan salvaje y brutal que no podrás creer. ¡Tiene una pinta increíble!

También sé que, por desgracia, muchos jugadores de PC no han podido aprovechar esas vacaciones tan merecidas como querían, por problemas técnicos con **«Batman Arkham Knight»**, pero he de decir que nosotros hemos sido afortunados de disfrutarlo sin problemas, y es un juego alucinante de verdad. Se une al resto de análisis de este mes, con juegos como **«F1 2015»**, **«Lords of Xulima»**, **«MotoGP 15»** y muchos más, estupendos. Pero si quieres esperar a lo que ha de venir tras las vacaciones, también hemos echado un vistazo a **«MGS V The Phantom Pain»**, que promete animar septiembre, o **«Star Wars Battlefront»**, que ya nos hace desear coger el sable láser.

¡Nos vamos de vacaciones!

Pero el calor ha sido demasiado hasta ahora. Este infernal mes de julio nos ha dejado para el arrastre y necesitamos un descanso. Así que en agosto nos vamos de **vacaciones** y volveremos a finales de septiembre con el nuevo número de **Micromanía**. Mientras tanto, disfruta de la revista de este mes, con todas las secciones habituales, el hardware, las noticias, la Comunidad... y con el juego de regalo que, en realidad, ¡son tres! Y es que te **regalamos «Drakensang Anthology»**, para que esperes hasta el próximo número de Micromanía con una colección del mejor rol. **Nos vemos en septiembre**... ¡y habrá novedades!

Francisco Delgado Director de Micromanía

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

SUMARIO



26 BATMAN ARKHAM KNIGHT
Rocksteady se ha superado con la nueva aventura de Batman.



94 STAR WARS BATTLEFRONT
¡Por fin vamos a vivir a lo grande las batallas de cine de Star Wars!



86 METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN
La última aventura de Snake llegará justo tras las vacaciones.

18 **MAD MAX**
Se acerca levantando una nube de polvo, en su Magnum Opus.



66 **DRAKENSANG ANTHOLOGY**
Descubre las principales características del juego de regalo del mes, «Drakensang Anthology», y los pasos para disfrutarlo.

ÍNDICE POR JUEGOS



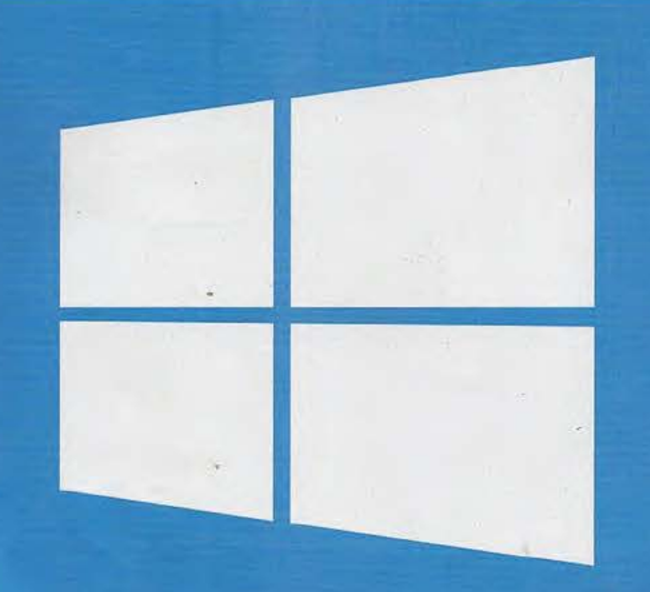


EL LÍMITE DEL DESAFÍO

El **desafío** es la clave de un videojuego. Cualquier jugador exige pruebas con las que poner al límite sus habilidades, experiencia, intuición y destreza. Aspectos como la tecnología y la calidad artística siempre quedan en un segundo plano ante el reto que cualquier diseñador avezado es capaz de ofrecer. Pero... ¿y si el desafío raya en la frustración? **El equilibrio es la clave**, y pocas sagas como **«Dark Souls»** han sido capaces de moverse en esa fina línea que separa el desafío de la frustración. Cada avance es una pequeña victoria. Y los jugadores lo saben bien. Por eso **«Dark Souls III»** es un juego que los fans de From esperan con avidez. Por eso, no importa morir. Por eso, volveremos a jugar infinitas veces.

Prepárate para el nuevo sistema de tu PC

¡Finaliza la cuenta atrás! Microsoft estrena su nuevo y esperado Sistema Operativo y nos invita a instalarlo. ¿Es necesario actualizarse? ¿Merece la pena?



Windows 10

Desde el 29 de Julio, Windows 10 está disponible para su instalación multiplataforma. ¡Una pequeña revolución tecnológica que lo conectará todo! Con tal ambición, si eres aficionado a la ciencia ficción y un chispa paranoico, seguro que sentirás una cierta aprensión acordándote de Skynet... Pero, no tranquilo que no queremos meterte miedo en el cuerpo. Más bien al contrario, a ver si podemos quitarle algo de hierro a esta actualización, temida por algunos, deseada por otros y que, probablemente, acabe resultando inevitable.

En lo que nos corresponde a los usuarios de PC, ¿cumple Windows 10 con las expectativas? Bueno, al cierre de esta edición todavía no podemos asegurártelo. Hay buenos motivos para ser optimistas. La actualización es gratuita para todos los usuario con equipos bajo los sistemas Windows 7 y 8.1. Así que la tentación de hacer click en la ventanita es grande. ¡Espera, no lo hagas todavía! Te proponemos que esperes a conocer todo lo que Microsoft ha incorporado en este sistema.

¿Qué necesitas?

A partir del sistema Windows Vista la actualización es gratuita durante el primer año, pero asegúrate de que tu equipo cumple con los requisitos mínimos: DirectX9, 20 GB de espacio en disco y 2 GB de RAM y un procesador multinúcleo para la versión de Windows 10 Home de 64 bits. Eso es todo, pero si tienes dudas, Microsoft tene preparada una aplicación llamada «Get Windows 10» en la que podrás hacer comprobaciones de compatibilidad.

Convergencia, IA y juegos

Entre las innovaciones de Windows 10, el objetivo principal es la convergencia. Esto se traduce en un sistema universal para móviles, tabletas, PC, la consola Xbox One y futuros dispositivos. Incluye a las aplicaciones, que podrán ejecutarse desde cualquiera de estas plataformas bajo Windows 10, lo mismo que la nueva tienda de aplicaciones universal.

El Interfaz, por su parte, gira hacia el anterior Windows 7 –vuelve el menú de inicio–, aunque con novedades como el lanzador de aplicaciones y Cortana, un asistente de voz que te acompañará en el sistema, aparte de unos cuantos detalles más en el mecanismo de ventanas. El sistema también inaugura un nuevo y rápido navegador llamado Edge, herencia del proyecto Spartan, que algunos conocerán. Finalmente, en lo relativo a juegos, Windows 10 establece un puente entre el PC y Xbox One y prepara la llegada de DirectX 12. ¡Prometedor!





¡Windows 10 y Xbox One en un mismo ecosistema! Esto implica que el nuevo sistema operativo de Microsoft nos permitirá, por ejemplo, disfrutar de juegos de Xbox en PC vía Streaming, aunque esta característica todavía tardará un poco.

¡335.000 VISITANTES A LA GAMESCOM!

Las entradas para la popular feria ya se habían agotado dos semanas antes de su celebración. Este año esperamos muchas novedades y anuncios desde Colonia.



JUEGOS INTEGRADOS Y ACCESO LIBRE

Está claro que los juegos que Microsoft incluye en sus sistemas operativos son un apartado secundario... ¿O quizá no tanto? Seguro que conoces a algún amigo que en su día estuvo enganchado al Buscaminas o al Solitario. Pues con Windows 10 corren un serio peligro de volver a engancharse porque el sistema integrará el famosísimo «Candy Crush Saga» de serie. Aparte de este regalo, Microsoft nos brindará un acceso gratuito a «Minecraft: Windows 10 Edition». También «Age of Empires: Castle Siege» se estrenará en el sistema como free-to-play.









Programas, mensajes, navegación, acceso a redes y juegos... El lanzador de aplicaciones es una de las estrellas de Windows 10, una evolución a medio camino entre las fórmulas de Windows 7 y Windows 8.1, pero con innovaciones que encajan de manera natural.

ASÍ SERÁ EL ESCRITORIO



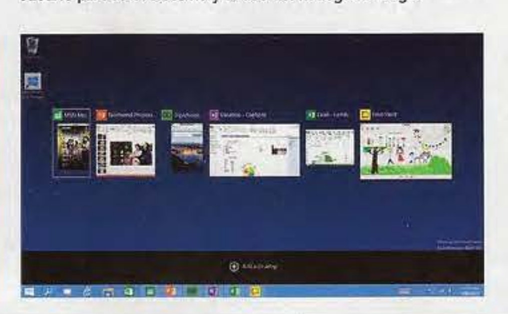
El nuevo escritorio de Windows 10 te resultará bastante familiar. Se mantiene, afortunadamente, el menú de inicio que echamos en falta en el primer Windows 8. Pero lo cierto es que el sistema está repleto de novedades; cambios que parecen querer pasar desapercibidos, pero que, poco a poco, y gracias a un diseño muy intuitivo, acabarán mostrándose muy útiles.

Por ejemplo, el lanzador de aplicaciones incorpora una suerte de "baldosas" (como las de Windows 8) que proporcionan agilidad a la hora de buscar un programa o un contenido. También hay cambios en el área de notificaciones. El nuevo panel de ajustes convivirá de momento con el viejo panel de control. Una iconografía rediseñada, el soporte de escritorios múltiples y un gestor de tareas más refinado completan el nuevo diseño visual del Interfaz.

Windows 10 también incorpora un soporte más sofisticado para la escritura a mano, mientras que los dispositivos que tengan pantallas táctiles se beneficiarán de una tecnología que mejora levemente con respecto a Windows 8.1.

Con todo, quizá lo más llamativo es el asistente Cortana. Ya debutó en Windows Phone en Español. Promete ser uno de los pilares fundamentales de Windows 10, de gran ayuda para sacarle partido al sistema y al uso del navegador Edge.





HYPE

«Gears of War: Ultimate» llega a PC



The Coalition y Microsoft han confirmado el lanzamiento de la edición remasterizada de «Gears of War» en PC. Llegará con soporte para DirectX 12 y 4K pero después de su lanzamiento para Xbox One a finales de Agosto.

«The Surge», lo nuevo de Deck 13

La Gamescom ha sido el entorno elegido para la presentación de «The Surge». De este proyecto de los creadores de «Lords of the Fallen», sólo se sabe que será un JDR de ciencia ficción y que tie prevista su llegada en 2017.

El «Warhammer» de «Total War» ya se ve



Creative Assembly ha mostrado el primer tráiler de «Total War: Warhammer» en tiempo real. ¡Espectacular! Presenta a Karl Franz, líder de la facción imperial e inaugura una serie de vídeos con los principales actores del juego.

Clásico actualizado: «Los Señores Sith»

«Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords» regresa una década después de su estreno adoptando en Steam compatibilidad con Mac, Linux y Steam OS e interesantes mejoras, (logros, 4K, soporte de mods...).

«Company of Heroes 2» y los británicos



Bajo el título «The British Forces», la nueva expansión anunciada por Relic, añadirá una nueva facción al juego multijugador y 8 nuevos mapas. Su llegada se estima para el próximo 3 de septiembre.

EL TERMÓMETRO

¡AQUÍ ESTÁ LA GAMESCOM 2015!

«Fallout 4», «Dark Souls III», «FF XV», lo nuevo de Microsoft, Square Enix, Blizzard... Del 5 al 9 de Agosto, en Colonia, se desarrolla la nueva edición de Gamescom. ¡Más novedades!

EN AGOSTO, GRAN TORNEO DE «HEARTHSTONE»



Quien quiera prepararse para la batalla podrá comprar en cualquier plataforma de forma anticipada un pack de 50 sobres de cartas de El Gran Torneo, a un precio especial de 44,99 € para PC y 49,99 € para iOS (una compra por cuenta), disponible hasta el lanzamiento.

«LOST HORIZON 2» LLEGARÁ ANTES A PC



La aventura llevará a Fenton más allá del Telón de Acero y más adelante hasta un misterioso territorio inexplorado en plena Guerra Fría. Deep Silver y Animation Arts lanzarán la versión en alemán de para PC el 28 de Agosto, mientras que a nivel internacional llegará el 2 de octubre.

ORIGIN SERÁ EA

En las próximas semanas, tu Cuenta Origin pasará a llamarse Cuenta EA. La identidad, preferencias e historial de pedidos permanecerán intactos. Para realizar cambios, inicia sesión en el portal de EA en: **www.ea.com/es**

RESERVA «STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID»

Prepárate para el desenlace de «StarCraft II» con el lanzamiento de la expansión «Legacy of the Void». Con la compra digital anticipada del juego a través de Battle.net obtendrás acceso inmediato a las tres misiones del prólogo «Murmullos de Muerte».

NUEVO «FLATOUT» PARA 2016

Strategy First y Kylotonn Entertainment se han asociado para lanzar un nuevo juego de la saga. BugBear ya no estará presente en el desarrollo, del que poco más se sabe.

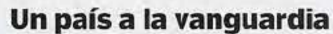
La industria del desarrollo patrio



DEV presentó en la Biblioteca Nacional el Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos, en su edición 2015.

A mediados de mes se presentó en Madrid el Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos en su segunda edición, de 2015, con la organización y participación de DEV, U-tad e ICEX, entre otros. En él se analizan las cifras de la industria del desarrollo en España y, la verdad, parece que todo invita al optimismo. La industria crece en puestos de trabajo, facturación, estudios... ¿es todo tan bonito como parece?

Podríamos decir que sí, aunque claro, nos queda aún mucho camino que recorrer como industria. Aunque el apoyo de instituciones oficiales es bueno y muy importante –allí estaba el Secretario de Estado de Cultura apoyando a la industria–, las cifras son algo engañosas –como puedes ver más abajo–, puesto que el pequeño emprendedor es el principal impulsor del aumento de compañías, y el apoyo a estos estudios –y su recorrido futuro– es clave.

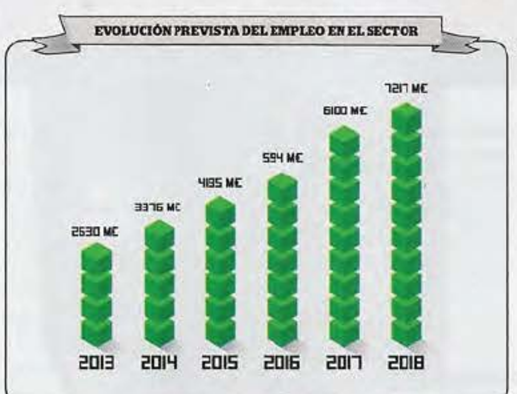


Un país a la vanguardia

El hecho de que nuestra industria, hasta hace nada, haya sido ínfima, permite que España pueda tener en su industria de desarrollo posiciones de privilegio en la adopción de nuevas fórmulas que no obligan a cambiar modelos de negocio o estructuras establecidas. Así, la facturación online es clave en estos nuevos estudios, y su interés por tecnologías como la RV puede abrir una brecha frente a otros países. Ahora bien, aún queda mucho por crecer, por hacer y por facturar. Todos los datos están en: **http://dev.org.es/libroblancodev2015**



La conferencia de presentación. J. Alvar (ICEX), J.M. Lasalle (Secretario de Estado de Cultura) e Ignacio Pérez Dolset (DEV).



El crecimiento es imparable, pero aún somos pocos. El número de personas involucradas en la industria sigue al alza.



El comecocos cierra la boca. La facturación online es clave para los estudios de desarrollo en España. Y crece año a año.

ASÍ CRECE LA INDUSTRIA: ¿ES ORO TODO LO QUE RELUCE?

Las cifras que reflejan el crecimiento relacionado con la creación de juegos en España parecen invitar al optimismo. Del pasado año a éste se han creado 70 nuevas empresas, llegando a un total de 400 estudios. ¿Te lo imaginabas? Ahora bien, ¿qué reflejan estos datos que sitúan a España como el primer país europeo en número de estudios?

Sí, el primero, pero hay que coger estos datos y analizarlos con cuidado. La mayoría son estudios indie de tamaño mínimo, creados por jóvenes emprendedores. Es una buena señal, pero habrá que ver su recorrido futuro. Por otro lado, aunque la facturación crece hasta los más de 400 millones de euros, seguimos muy lejos de países como Reino Unido (1200 millones), Finlandia (1800) o Francia (3677)...



LANZAMIENTOS DE AGOSTO

BEDLAM



Disponible únicamente como descarga digital, este desarrollo indie de RedBedlam consiste en una aventura de acción en primera persona y aire retro. Su precio es de 14,99 €.
Fecha de lanzamiento: 13 / 08 / 2015

CROOKZ - THE BIG HEIST



Los estudios de Skilltree nos presentan este juego de ladrones y tácticas que nos desafía a burlar la seguridad de los bancos para conseguir cada vez un preciado botín.
Fecha de lanzamiento: 25 / 08 / 2015

VOLUME



Esta obra indie de Mike Bithell (creador de «Tomas Was Alone») es juego de acción y sigilo en el que pondrán a prueba nuestro ingenio. Se distribuirá como descarga digital.
Fecha de lanzamiento: 25 / 08 / 2015

CANDLE



Combinando el estilo de las aventuras clásicas con las plataformas, Teku Studios nos brinda un montón de variados rompecabezas, con un estilo artístico tradicional.
Fecha de lanzamiento: 25 / 08 / 2015

Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...

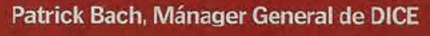


Trabajamos en la realidad virtual pensando que estamos en el siguiente paso [...]. En el futuro seguiremos llevando teléfonos en el bolsillo, pero creo que llevaremos gafas que nos ayudarán a lo largo del día y nos darán la posibilidad de compartir experiencias inmersivas que son hoy inverosímiles.

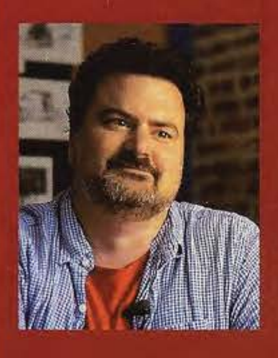
Mark Zuckerberg, CEO de Facebook y propietario de Oculus



Sabemos que el núcleo de jugadores es diferente al de la audiencia de «Battlefield». [...] Hemos estudiado qué se puede hacer con Star Wars, no cómo convertir «Battlefield» en otra cosa. Cuando la gente lo ve, lo entiende. Están de acuerdo en que es un juego con su propia identidad y les encanta.



Patrick Bach, Mánager General de DICE



Recuerdo a un ejecutivo de Microsoft diciéndome: "Ahí fuera hay ganadores y perdedores. Deberías hacer juegos para los perdedores porque hay muchos más" [...] Sin embargo, el éxito de «Spelunky» o «Bloodborne» demostraría que los jugadores buscan retos como los de antaño.

Tim Schafer (Double Fine), creador de clásicos en LucasArts



Quería volver a la primera persona tras trabajar en «Gears of War» [...]. Es algo genial ver las cosas a través de un punto de mira, es algo muy poderoso. Adoro los *shooters* de consola, pero el teclado y el ratón para los *FPS* es el único modo.

Cliff Bleszinski, creador de «Gears of War», sobre su proyecto «Blue Streak»

Comienza la era Duels en Magic






El modo campaña permitirá conocer la historia de 5 héroes entre los más famosos de la saga, los llamados Planeswalkers.



«Magic Duels: Orígenes» se presentó en Madrid desvelando su amplitud multi-plataforma y la sincronización digital y física del juego de cartas

El popularísimo juego de cartas de Wizards of the Coast se reinicia con el nuevo «Magic Duels: Orígenes» en todas las plataformas.

El mundo de «Magic» vive una revolución que extiende el juego de cartas a las nuevas plataformas en un nuevo modelo free-to-play, y nos invita a unirnos a una comunidad de más de veinte millones de fans en todo el mundo. Para los que aún no lo son, supone una oportunidad estupenda para comenzar a disfrutar del universo de fantasía de «Magic: The Gathering» desde este nuevo comienzo.

Para animar a nuevos jugadores a sumarse a «Magic Duels: Orígenes», Hasbro y Wizards of the Coast nos brindan una colección de 250 cartas digitales sin ningún coste, tanto en plataformas iOS como en PC, PS4 y Xbox One. Además, para los que ya son jugadores, desde la salida del juego, tanto las versiones digitales como la versión física de cartas ha sido sincronizado. Las cartas que puedes comprar en las tiendas serán las mismas que podrás adquirir digitalmente.



Nueva campaña y posibilidades online

«Magic Duels: Orígenes» nos brinda una campaña individual de largo alcance y diversos modos desafíos. Además contempla enfrentamientos online y hasta partidas de 2 contra 2 jugadores, ya sea localmente u online. Tienes todos los detalles del juego aquí: **magic.wizards.com/es/**

AEVI hace balance



La Asociación Española de Videojuegos presenta los datos de 2014, destacando una tendencia creciente en la industria.

Como cada año, el anuario AEVI permite tomarle el pulso a la salud de la industria del videojuego en España, tomar nota de los hábitos de consumo de los jugadores y vislumbrar las nuevas tendencias emergentes. Alberto González, presidente de AEVI, estuvo a cargo de la presentación del informe relativo a 2014, ofreciendo datos que apuntan a una consolidación en el crecimiento del consumo, que comenzó a recuperarse en 2013. Asciende casi un 7% respecto a ese año. Nuevas firmas como Badland Games se suman a la asociación y, además, parece que los videojuegos como medio de entretenimiento consiguen una mayor aceptación social.



El Anuario AEVI 2014 también dibuja un panorama en constante evolución con una gran diversificación de productos, tecnologías y formas de entretenimiento, desde la consolidación de los e-Sports a la gamificación, pasando por los avances en Realidad Virtual. Tienes el informe completo en **www.aevi.org.es**

LOS MÁS ESPERADOS

Ya podemos jugar el formidable «Batman: Arkham Knight». El lugar que deja vacante en nuestra lista viene a ocuparlo el prometedor «Mad Max».

PARRILLA



RAINBOW SIX: SIEGE
13 DE OCTUBRE 2015 · ACCIÓN · UBISOFT · PC, XB ONE, PS4
Tras su primera fase de pruebas apunta a ser un nuevo referente de la acción multijugador.

MAD MAX
4 DE SEPTIEMBRE DE 2015 · ACCIÓN · AVALANCHE STUDIOS / WARNER BROS. · PC, XB ONE, PS4
Acción de cine, trepidante y sobre ruedas.

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
OCTUBRE 2015 · ACCIÓN / AVENTURA · UBISOFT · PC, XB ONE Y PS4
Se concentra en el juego individual para narrar una sugerente historia en el Londres victoriano.

CALENTANDO



CALL OF DUTY BLACK OPS III
6 DE NOVIEMBRE DE 2015 · ACCIÓN · TREYARCH, ACTIVISION · PC, XB ONE Y PS4
La guerra del futuro será sofisticada... Pero sucia.

FALLOUT 4
10 DE NOVIEMBRE DE 2015 · ROL / ACCIÓN · BETHESDA SOFTWORKS · PC, XBOX ONE Y PS4
¡Promete el rol post-apocalíptico más alucinante!

DEUS EX: MANKIND DIVIDED
2015 · ACCIÓN, ROL · NIXXES, EIDOS · PC, XB ONE Y PS4
Los implantes cibernéticos amenazan con dividir a la sociedad. ¿De qué lado estarás tú?

EN BOXES

STAR WARS: BATTLEFRONT
NOVIEMBRE 2015 · ACCIÓN · DICE · PC, XB ONE, PS4
Con cada nuevo detalle, la acción online de «Battlefront» se perfila más y más emocionante.

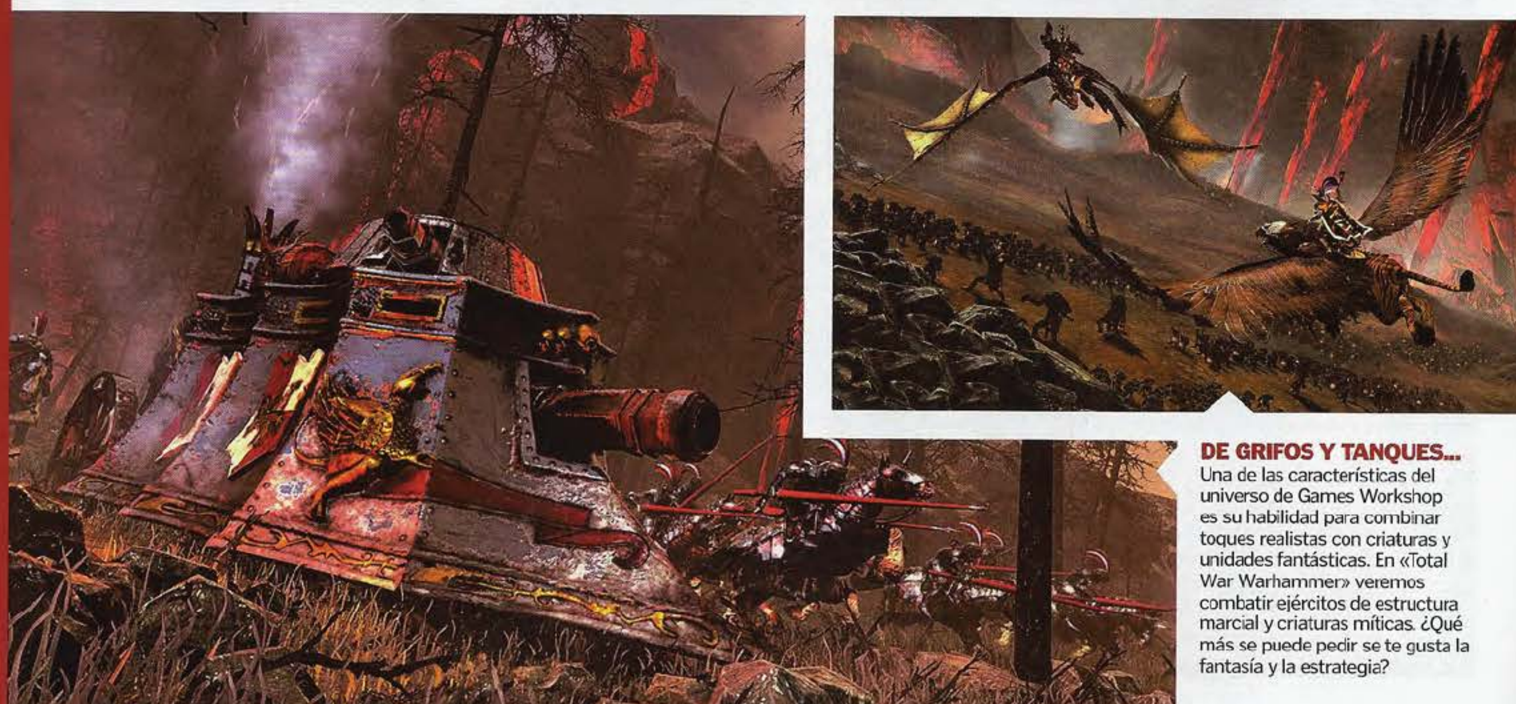
OVERWATCH
2015 (BETA) · ACCIÓN · BLIZZARD · PC
Blizzard cambia totalmente de registro y promete las batallas de acción online más intensas.

DOOM
PRIMAVERA 2016 · ACCIÓN · ID SOFTWARE / BETHESDA · PC, PS4, XB ONE
Antes prometía, ahora nos lo garantiza. ¡Brutal!

¡La fantasía total llega a la estrategia total!

Total War Warhammer

☆ Estrategia ☆ 2015 ☆ CREATIVE ASSEMBLY/SEGA



DE GRIFOS Y TANQUES... Una de las características del universo de Games Workshop es su habilidad para combinar toques realistas con criaturas y unidades fantásticas. En «Total War Warhammer» veremos combatir ejércitos de estructura marcial y criaturas míticas. ¿Qué más se puede pedir se te gusta la fantasía y la estrategia?



EL GRAN UNIVERSO DE FANTASÍA LLEGA A LA ESTRATEGIA TOTAL EN PC...

La alianza entre Games Workshop y Creative Assembly ya se ha dejado ver en las primeras imágenes de «Total War Warhammer». Por primera vez, la saga de estrategia deja a un lado su aspecto histórico para adentrarse en otro mundo...

EL UNIVERSO DE FANTASÍA DE GAMES WORKSHOP SE ALÍA CON LA SAGA DE ESTRATEGIA MÁS POPULAR EN PC



¡BATALLAS MASIVAS COMO NUNCA HEMOS VISTO!

Definir «Total War Warhammer» es de lo más complicado. Es algo así como si tuviéramos en nuestro PC batallas sacadas de "El Señor de los Anillos" con la mente analítica de Napoleón o Wellington en pleno desarrollo de Waterloo. ¡Algo salvaje! La experiencia acumulada por Creative Assembly durante años en el género de la estrategia se ve potenciado por el universo fantástico más alucinante que se conoce a nivel global. ¡Una pasada!



GIGANTES, ESPADAS, TROLLS, GRIFOS...

Las batallas de «Total War Warhammer» serán algo que no podemos ni imaginar. La aplicación de estrategias y tácticas, además, diferirán enormemente de lo conocido en la saga de Creative Assembly, pues el realismo se deja a un lado para asumir nuevas reglas de combate. ¿Estás listo para el desafío?

UN NUEVO MUNDO DE ESTRATEGIA

Creative Assembly es un referente en el mundo de la estrategia, pero sus últimos lanzamientos no han estado faltos de controversia. **Por primera vez, deja de lado el aspecto histórico en sus juegos.** ¿Será esto bastante para revitalizar la saga «Total War»? Un nuevo mundo se abre ante el fan de la saga y el estudio. ¿Qué ocurrirá?

¡LA GASOLINA ES LA VIDA!

MAD MAX



El páramo parece desierto, pero está lleno de trampas, peligros y enemigos sedientos de sangre. Y eso que tú sólo querías un poco de gasolina. Aunque, claro, vale más que tu vida...

A nadie le gusta saber que el futuro que le espera pinta muy negro. Que si la crisis, que si los corralitos, la economía que pinta fatal, que lo mismo hay que emigrar... Pero, ¿sabes? Eso no son más que naderías si lo comparas con lo que le pasa al pobre Max. Primero, llega el apocalipsis. Sobrevive. Luego, la brutalidad del más fuerte se ensaña con los supervivientes. Para continuar, los recursos que quedan son mínimos: ni agua, ni comida, ni gasolina... Es más, la gasolina es lo más valioso en este nuevo mundo surgido del desastre. Vale más que cualquier vida, incluida la tuya, la nuestra y, claro, la de Max. Así que si estás fastidiado porque se te acaban las vacaciones o tienes la cuenta corriente que parece que hayan pasado los de las tarjetas black por ella, recuerda que siempre hay alguien que puede estar peor.

El momento de Max

Aunque hace pocas semanas que la película "Mad Max: Fury Road" ha tomado los cines con considerable éxito, es fácil preguntarse el porqué de un juego que poco o nada tiene que ver con la trama de la película –casi por suerte, porque ya sabemos lo que suele pasar con adaptaciones de películas de éxito–. ¿Por qué Avalanche, ahora, cuando tiene también a punto un juego cuyas líneas maestras parecen similares, como es «Just Cause 3»?

La respuesta viene de John Fuller, productor del juego en Avalanche, que nos contó que el estudio hacía tiempo que buscaba un universo postapocalíptico en el que experimentar con distintos prototipos y diseños. Unas charlas con Warner Bros. Games les llevaron a descubrir que, precisamente, con la producción de la película estaban interesados en que «Mad Max» se convirtiera en juego, y dado el estilo que ya conocemos del estudio sueco –explosiones, acción espectacular y coches a toda pastilla– y el universo que George Miller estaba resucitando para la gran pantalla, la unión era perfecta.

Pero, si no es similar a la película –excepto que se ambienta en el mismo universo–, ¿de qué va «Mad Max»? Pues, como es fácil imaginar, de lo dicho antes: acción, explosiones, coches a toda pastilla, choques, combate, personalización y exploración. Y todo en un entorno aparentemente desértico y desolado, el páramo, en un futuro terrible en el que un litro de gasolina puede marcar la diferencia entre la vida y la muerte. Y todos luchan entre sí por sobrevivir. ¿Dispuesto para el desafío? Creenos

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción/Aventura**
- Estudios/Compañía: **Avalanche/Warner**
- Fecha prevista: **4 de septiembre 2015**

CÓMO SERÁ

- Será **un juego de acción**, ambientado en el brutal universo de las películas de Mad Max.
- La acción se desarrollará en **un enorme mundo abierto**, el páramo, que podrás explorar a tu aire.
- Tu objetivo será **construir un coche poderoso, el Magnum Opus**, conseguir gasolina y sobrevivir.
- Tus enemigos serán las fuerzas de **Scrotus, caudillo de GasTown**, que controla la gasolina.
- Combatirás a pie, en coche, con armas y puños. **¡La acción no parará!**



¡Explosión de acción brutal! «Mad Max» te invita a descubrir su enorme mundo abierto ambientado en un futuro postapocalíptico.

El combate domina el juego de principio a fin. El páramo es salvaje, violento y los recursos son muy escasos. Una vida vale menos que un litro de gasolina.

RESERVAR TIENE SUS VENTAJAS...

En la línea de muchos grandes lanzamientos, la reserva de «Mad Max» –si tienes claro que es un juego que no te quieres perder– viene acompañada de una promoción interesante. Todos los que reserven el juego antes de su aparición conseguirán una carrocería adicional actualizable para el Magnum Opus, el Ripper. Sólo hay que reservar el juego, sin más. Pero si lo haces en GAME, además te llevarás una lámina metálica con la imagen de la carátula.



Reforzar el frontal de tu coche es clave para atacar convoyes. Con una buena embestida acabarás con la mayoría de coches enemigos que lo compongan.

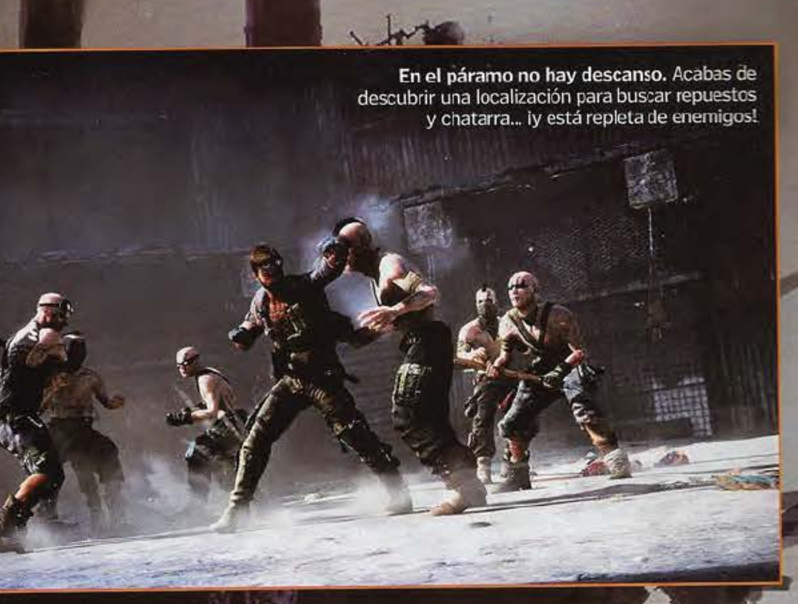
si te decimos que «Mad Max» va a serlo, y de los buenos. Y es que en un mundo que parece vacío, resulta que no, que el páramo está lleno de peligros, enemigos y mucha acción. Tanta como no puedes imaginar.

Un páramo lleno de sorpresas...

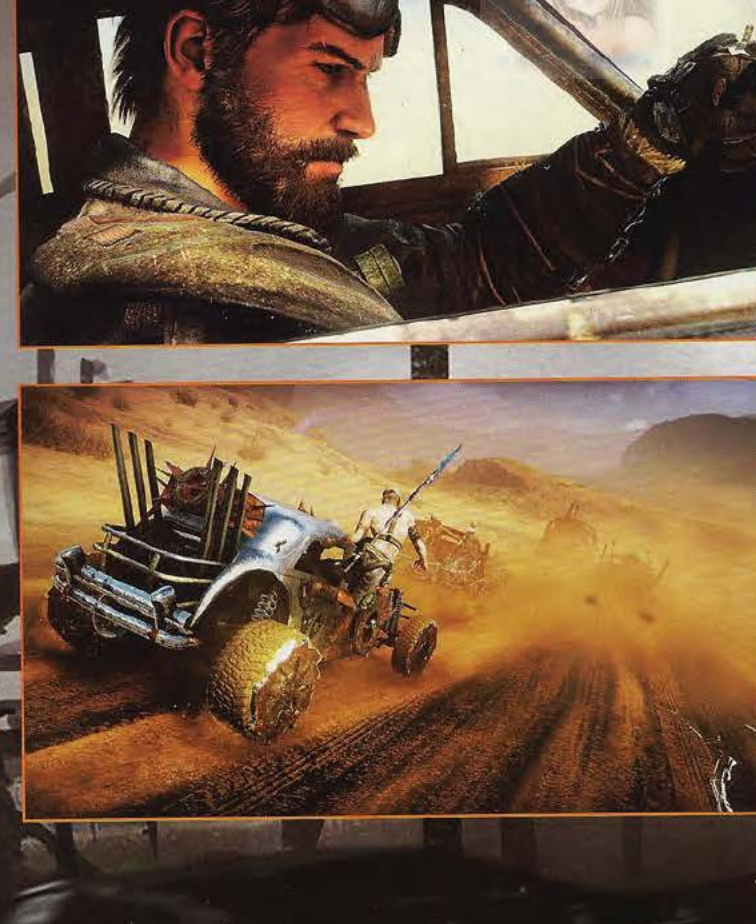
Sentados con Magnus Nedfords, director de diseño de Avalanche –también ha trabajado como tal en el inminente «Just Cause 3»–, empezamos a vislumbrar las claves de «mad Max», en cuanto a diseño y jugabilidad. Para empezar, el brutal y tremendo universo de juego, inspirado en las películas de Miller, se toma –como es de esperar, viniendo de Avalanche– como un mundo abierto enorme que explorar con total libertad. Que explorar, y en el que elegir las misiones a cumplir en el orden que queramos, siempre, claro, teniendo en cuenta el peligro de toparse con enemigos de mucho mayor nivel que Max.

Este mundo, por las primeras imágenes y demos del juego, y la idea que todos tenemos en mente sobre las películas, podría imaginarse nada más que como un desierto inmenso. Según Nedfords, no será así. Y esa es una de las primeras sorpresas. La variedad de entornos, sorprendentemente, parece ser una de las premisas del juego. Preguntado sobre de dónde viene esa variedad, si del diseño visual o de jugabilidad, Nedfords asevera que de ambas vías, aunque sonríe pícaro evitando dar más detalles cuando le preguntamos por una explicación más a fondo. "Es algo que queremos reservar para que el juga-

Cuando te ataquen y dañen tu vehículo... ¡baja y sigue combatiendo! Mientras acabas con tus enemigos, Chumbucket lo arreglará.



En el páramo no hay descanso. Acabas de descubrir una localización para buscar repuestos y chatarra... ¡y está repleta de enemigos!



EL FUTURO POSTAPOCALÍPTICO DE «MAD MAX» SE BASA EN LA ACCIÓN, A PIE O EN CUATRO RUEDAS

dor lo descubra, llegado el momento". Seguimos suspicaces y sin saber muy bien qué variedad puede haber en un páramo postapocalíptico, pero él insiste sobre lo ya dicho.

Chatarra y gasolina

En «Mad Max», como ya dijimos al principio, la gasolina es el gran objetivo. Sobrevivir en el páramo depende de tener un buen vehículo –construir el Magnum Opus, una bestia sobre ruedas, es tu meta– y para ello hacen falta dos cosas: piezas y gasolina. Las primeras son relativamente fáciles de encontrar. Pueden encontrarse en áreas de saqueo: antiguas ruinas de aldeas donde la chatarra puede abundar. La chatarra es, en esencia, una moneda en el juego. También sirve para fabricar repuestos y piezas. Aunque las mejores piezas siempre las encontrarás saqueando a los enemigos una vez los hayas vencido en combate. Pero luego llegaremos a eso.

La gasolina es otro cantar. Está controlada y escondida en Gas-Town, un lugar peligroso controlado por un caudillo degenerado, cruel y violento llamado Scrotus. Él y sus warboys, cuidan celosamente de los transportes de gasolina, y saben que intentas robársela, así que,

COCHES, COMBATE, COCHES, COMBATE...



Sobre cuatro ruedas. La lucha contra las fuerzas de Scrotum se vuelve realmente brutal -es espectacular al máximo- cuando conduces tu vehículo -o cualquier otro de los que hay en el mundo de juego-. Las embestidas, atropellos, abordajes, explosiones, choques y velocidad son... ¡épicos!



Con armas y puños. Max no tiene el apodo de "Mad" por nada. Su destreza con los puños frente a los warboys de Scrotum se hará legendaria en el páramo postapocalíptico. Pero también contará con un arsenal espectacular, que incluso puedes usar para reventar bidones y causar explosiones en el entorno.





¡Elige bien tus armas, Max! Aunque puedes combatir a puñetazo limpio, una buena recortada te puede ayudar enormemente al luchar contra grupos.

CREA EL MAGNUM OPUS: PERFECCIÓN SOBRE RUEDAS

En el páramo nadie es nada sin un buen coche. Pero montar un vehículo poderoso, el Magnum Opus, no es moco de pavo. Necesitarás piezas, recambios, adornos -como señal de poder y respeto- y... sí, gasolina.

› Crea el Magnum Opus. Es el objetivo prioritario del juego: montar un coche poderoso. Podrás hacerlo con el diseño que quieras, la carrocería que elijas y complementos al gusto. Hay hasta 18 apartados a personalizar.

› Un tanque con cuatro ruedas. Una vez montada tu poderosa máquina de guerra, contarás con la inestimable ayuda de Chumbucket, que irá reparando en tiempo real los desperfectos en combate. Sí, es el de la trasera.

básicamente, su objetivo es matarte por los medios que sean. Cuanto más expeditivos, mejor.

Por suerte no estarás solo en tu objetivo por montar el Magnum Opus y vengarte de Scrotus y sus chicos. Chumbucket, un mecánico bastante estrafalario y algo zumbado, te acompañará en tu vehículo, reparándolo cuando sea necesario, incluso en pleno combate.

Matar o morir

El diseño de acción en el juego se afronta desde dos perspectivas: combate y conducción. Y a veces, ambas cosas juntas. Bueno, muchas veces. Aunque «Mad Max» es un juego de acción en tercera persona cuando vas a pie, al montar en coche puedes escoger entre una conducción también en tercera persona o bien en perspectiva subjetiva .

Ten en cuenta que dentro del coche también se podrá combatir. No sólo tu vehículo será como un tanque sobre ruedas, dispuesto para embestir y ser embestido, también podrás disparar desde dentro, arma en mano.

Pero sobre todo será el coche tu principal arma: refuerzos para embestir -y embellecer, con ornamentos saqueados a tus enemigos-, armas instaladas, un arpón que servirá para tirar abajo paredes y puertas y engancharte a los enemigos... Ade-

EL MUNDO SERÁ TOTALMENTE ABIERTO. PERO, OJO AL EXPLORAR, LOS PELIGROS SERÁN CONSTANTES



Cada vez que combatas a los enemigos... ¡hazte con su botín! Las piezas, adornos frontales y piezas que se caigan de sus vehículos podrán ser reutilizados en el tuyo.

más, el tendrá hasta 18 apartados distintos que mejorar, incluyendo carrocerías, decoración, motor, frenos, armas... ¡de todo!

El combate a pie también será un desafío enorme pues, la mayor parte de las veces, los enemigos te superarán en número. Tus combos a puñetazo limpio, las armas, trucos sucios –se trata de matar o morir– y una brutalidad enorme serán claves en estos combates. "No se trata de la violencia per se, sino que el mundo de juego es brutal y hostil. Es un futuro terrible en el que la vida no vale mucho", nos comenta Nedfords.

El entorno también podrá ser aprovechado en los combates. Bidones de combustible que explotan, granadas que pueden reventar de un disparo certero –y arrasar un grupo de enemigos de una tacada– y hasta estructuras que se derrumban sobre ellos, si eres afortunado y hábil.

Sin embargo, le preguntamos a Nedfords por este sentido táctico del entorno y si afectará en algo a misiones concretas. ¿Tal vez defender una posición, colocando trampas? "No, eso es algo que discutimos en su momento. Hablamos mucho sobre el uso o no de trampas en el juego, pero al final lo dejamos a un lado, preferíamos centrarnos en la acción más directa".

Algo que, sin embargo, si afectará, y mucho, al combate, será la meteorología. ¿Cambios de tiempo en el páramo desértico? Sí, según nos confirman. Tormentas de arenas y otros eventosmeteorológicos podrán afectar la acción –para Max y para sus enemigos– de forma dramática. Además, no estarán predefinidos. ¿Aceptas el desafío del páramo? **A.C.G.**

¿PODRÁ SCROTUS DETENER A MAX?

¡He aquí a Scrotus! Sí, el malo malísimo de «Mad Max», amo y señor de GasTown será tu Némesis, aquel que controla la ira de los warboys y tu mayor pesadilla en «Mad Max» –y tú la suya, si te lo montas bien–. Y sí, ese nombre tan peculiar viene justo de ahí, de donde estás pensando...

¿Conseguirás la gasolina? En el páramo la supervivencia depende de tu coche... y de la gasolina, y el control de ésta está en manos de Scrotus. La gasolina en «Mad Max» es la diferencia entre la vida y la muerte en el páramo. Más, incluso, que el agua, que sirve para curarte tras los combates.

La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

¿2 O 4 GB?



Estoy montándome un PC nuevo y tengo poca pasta. He visto tarjetas gráficas con 2 GB a buen precio, pero todas las nuevas que salen, como la R9 380, ya vienen con 4 GB. ¿Creéis que aún puedo tirar con 2 GB una temporada?
■ Valentín



Antes que nada, decir que hay tarjetas con el chip R9 380 y 2 GB de VRAM, Valentín. La mayoría de los juegos actuales funcionan sin problemas con 2 GB, pero los más exigentes, especialmente títulos de mundo abierto estilo «The Witcher 3» o «GTA V», rinden mejor con 4 GB. Nuestro consejo es que, si puedes permitírtelo, optes por una con 4 GB.



¡UN PIP-BOY REAL!



¿Quién se atreve a discutirme que la edición de coleccionista «Fallout 4 Pip-Boy Edition» es la mejor que se ha visto nunca? ¡Un Pip-Boy real! ¡Viene con un Pip-Boy real! Ni el Apple Watch ni leches, esto es lo máximo en relojes inteligentes... ¡Me la pido!
■ TheCollector

A nosotros también nos ha dejado alucinados el anuncio de Bethesda. Pero aún más, y eso es lo bueno, el juegazo que hemos visto en el E3. Si te interesa la edición de coleccionista resérvala lo más pronto posible en un sitio de confianza, porque seguro que va a volar. Eso sí, ten en cuenta que para que el Pip-Boy funcione necesitas meter un smartphone dentro.

¡LOS SIMS SON UN LÍO!



¿Podéis echarme una mano? Tengo «Los Sims 4» desde el primer día y he visto que ha salido nuevo contenido, pero me hago un lío. Hay packs de contenido, packs de accesorios, expansiones... ¿En qué se diferencian? ■ Elisa V.



Pues... ¿en el precio? Es broma, Elisa. A ver si podemos explicártelo claramente. De menor a mayor importancia, los packs de accesorios son conjuntos temáticos de objetos, ropa, decoración, etc. Los packs de contenido incluyen todo eso y alguna cosa más, como edificios nuevos, nueva jugabilidad, a veces incluso un nuevo mundo. Las expansiones, añaden un poco de todo, desde mundos a nuevos tipos de Sim, nuevas formas de jugar, etc. Según lo que quieras mejorar tienes distintas opciones al alcance de la mano. ¿Te ha quedado claro?

LA CARTA DEL MES

WarCraft la película

Vaya por delante que no me gustan las películas basadas en videojuegos, porque todas las que he visto, todas, me han decepcionado. Pero algo me dice que la película de WarCraft va a ser bestial. Los pósteres de la Comic-con son geniales y el director Duncan Jones me inspira confianza. Además he visto su Twitter y es un fan de los videojuegos. ¡Ójala no me equivoque!
■ Fernan F.



Nosotros también tenemos muchas esperanzas puestas en la película de WarCraft, Fernan. Lo que hemos visto hasta ahora pinta muy bien, pero hemos de reconocer que la apuesta por Duncan Jones es arriesgada. Y no porque no nos guste, su película Moon es genial, pero una cosa es hacer películas indie, y otra una superproducción llena de efectos especiales. ¡Esperemos que esté a la altura!

DIFICIL ELECCIÓN



Me encantan los juegos de rol pero ahora no puedo gastarme mucho dinero. Entre «The Witcher 3» y «Pillars of Eternity»... ¿con cuál os quedáis? Me gustan que me pongan las cosas difíciles y no me van mucho los sistemas de combate con mucha acción. ¿Son complicados los de «The Witcher 3».
■ Mage47

Uff, qué complicado. Ambos son dos juegos geniales, cada uno en su estilo. «Pillars of Eternity» es mucho más táctico y te hace sudar





LA POLÉMICA DEL MES

¿Es para tanto?

Me parece un poco exagerado el lío que se ha montado con «Batman Arkham Knight». Yo lo compré el primer día y funciona bastante bien en mi equipo. Sí noto algún tirón y no alcanzo los 60 fps pese a tener un buen PC, pero gráficamente es alucinante, y es perfectamente jugable. ¿No se ha montado demasiado pollo con el tema? Otros juegos como «Assassin's Creed Unity» estaban igual o peor...
■ TheGoodJocker



Es verdad que en algunas configuraciones «Batman Arkham Knight» funciona bastante bien, pero en otras el framerate cae en picado de forma aleatoria, o se congela. Si los programadores lo han retirado de las tiendas y han anunciado que tardarán en arreglarlo, es por algo. Si a ti te funciona bien aprovecha y disfruta; es un juegazo!

desde el minuto uno, pero «The Witcher 3» también asusta en los niveles de dificultad altos. Eso sí, los combates exigen habilidad con el gamepad o el teclado. Si buscas un sistema de lucha más estratégico también debes considerar «Dragon Age Inquisition», que es otro juegazo.



DEMASIADO VIRTUAL



No se vosotros, pero yo no le veo demasiado futuro a esto de la realidad virtual. Para mí que hay demasiados competidores, y además se ha demostrado que a la gente no le gusta llevar gafas en las pelis o los juegos, ahí está el fracaso de las 3D. Y las demos que se han visto hasta ahora... pues son eso, demos. ¿Creéis que serán un éxito? ■ **Zoilo D.**

Las gafas de realidad virtual han llegado para quedarse. La tecnología está lista. Que sean un mayor o menor éxito, o que tarden más o menos en calar entre el gran público, está por ver. Pero los que las han probado en el E3 han quedado alucinados. Aunque es verdad que eso también pasaba con las primeras películas en 3D...



FÚTBOL Y COCHES



Me gustaría recomendar a los lectores de Micromanía el juego «Rocket League». A mí me gusta competir online pero estoy un poco cansado de los shooter bélicos, los MOBA... Y ahora me encuentro con este juego que es una mezcla de... ¡fútbol y coches! Parece una chorrada pero es fácil de jugar, original y muy divertido. ¡Hacedme caso! ■ **Patxi**

Estamos completamente de acuerdo en todo lo que dices, Patxi. «Rocket League» es un juego multijugador original, fácil de jugar y muy entretenido. Jugar un partido de fútbol con coches parece una locura... ¡y lo es! La física del juego y las personalizaciones lo hacen muy retador. ¡Haced todos caso a este muchacho, y jugadlo!

MINECRAFT WINDOWS 10



A ver, que yo me entere... Si ya existe «Minecraft» para PC... ¿que es ese «Minecraft Windows 10 Edition Beta»? ¿Para qué necesitamos otra versión? ¿Es que usará DirectX 12 o algo de eso? ■ **Mertjden**



Parece que será una adaptación de la versión móvil. La idea es que funcione en PCs y dispositivos con Windows 10, y que jugadores con distintas máquinas puedan jugar juntos online. Microsoft te lo regala si tienes la versión de PC, así que a caballo regalado...

FORMIDABLE



«Shenmue III», que saldrá en PC, ha batido el récord de recaudación de KickStarter, con más de 6 millones de dólares y casi 70.000 mecenas. Aunque no ha estado exento de polémica por el extraño "apoyo" de Sony, demuestra que hay mucha gente que desea jugar a cierto tipo de juegos, y a ciertos géneros. Lo triste es que una figura como Yu Suzuki y una saga mítica tengan que recurrir a las donaciones.

LAMENTABLE



Satoru Iwata, presidente de Nintendo, nos ha dejado. Y aunque somos una revista de PC, cualquier jugador de videojuegos reconoce y valora el legado de Iwata. Creador de «Kirby» y «Super Smash Bros», en su época de diseñador trabajó en franquicias como «Pokémon», «Zelda» y «Mario». Como presidente de Nintendo, fue el artífice del inmenso éxito de la Wii. ¡Gracias por todo Satoru Iwata!

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿DE VERDAD...
alguien esperaba que Valve mostrase el esperadísimo «Half Life 3» en la pasada feria E3?

¿CUÁNDO...
podremos disfrutar de un juego de Fórmula 1 que se lance al mercado al mismo tiempo que comienza la temporada de Fórmula 1?

¿QUÉ...
cara se le habrá quedado a los responsables de Jurassic World tras ver que juegos de dinosaurios como «ARK: Survival Evolved» están batiendo récords de ventas?

¿TAN MAL...
le han ido los micropagos al free-to-play «LEGO Minifigures Online», que ahora vende todo el contenido a un precio fijo?

¿POR QUÉ...
la gente se sorprende y se enfada al saber que PewDiePie, uno de los YouTubers más famosos de la Red, ganó 7 millones de dólares en 2014 con la publicidad de sus vídeos?



El fin del murciélago se acerca

Batman Arkham Knight

¿Es la mejor broma del Joker ofrecer un juego lleno de contratiempos técnicos? Quizá, pero si Batman los solventa, el Caballero Oscuro desvela su mejor aventura.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Rocksteady/Warner
- **Distribuidor:** Warner ► **Nº de DVDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible ► **PVP Rec.:** 59,99 €
- **Web:** *www.batmanarkhamknight.com*

Abundante información, vídeos, imágenes...

18

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes jugables:** Batman (más Catwoman, Robin, Nightwing, Gordor, Azrael)
- **Mejoras:** Batmóvil, armamento, combate, traje, dispositivos (tecnología y habilidades)
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 690, GeForce GTX 970, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core i5 750 a 2.67 GHz, Phenim II X4 965 a 3.4 GHz
- **RAM:** 6 GB
- **Espacio en disco:** 45 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660 (2 GB), Radeon HD 7950 (3 GB)
- **Conexión:** ADSL (activ. Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 55 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** ADSL



Ya está Enigma con sus acertijos... Y no son pocos. La aparición de Enigma se asocia a Catwoman, a la que tendrás que ayudar.



Un momento... ¡Joker había muerto! Sí, pero una jugarreta del Espantapájaros hace que Batman tenga alucinaciones con él.



¡Aquí está el Caballero de Arkham! La identidad de este misterioso personaje es el eje en torno al que gira la trama del juego.



¡El ejército del Caballero de Arkham es temible! La vuelta de Batman en su mejor aventura nos enfrenta a más enemigos que nunca y armados hasta los dientes. ¡Y encima con una nueva Némesis!



¡Qué pasada es conducir el Batmóvil! El espectáculo de velocidad, explosiones, armas y herramientas que tienes a bordo del Batmóvil es increíble. Además, hay dos modos de control: conducción y combate.

Es difícil empezar a hablar de «Arkham Knight» siendo conscientes de los problemas técnicos que una buena parte de jugadores han tenido con la versión para PC. Pero, al mismo tiempo, hemos de ser honestos y decir que, por las razones que sean, nos contamos entre los que no hemos sufrido el más mínimo contratiempo con el juego de Rocksteady. De principio a fin, con múltiples configuraciones, «Arkham Knight» no sólo no nos ha dado problemas sino que ha ido como una seda. Así que, aquí va nuestra experiencia con el cierre de la trilogía «Arkham»...

BATMAN OFRECE SU MEJOR Y MÁS COMPLETA AVENTURA EN EL CIERRE DE LA TRILOGÍA «ARKHAM»

Una nueva amenaza

Gotham, nuevamente, está a punto del desastre total. El Espantapájaros ha lanzado un ataque demoledor que ha obligado a evacuar a los civiles, dejando la ciudad en manos de su ejército de criminales y múltiples villanos del universo Batman que, uno tras otro, intentarán acabar con el héroe de la capa y controlar la ciudad para convertirla en su parque de atracciones o destruirla.

El arranque de «Arkham Knight» es una pura experiencia de cine. Desde los travellings en tiempo real o las cinemáticas, a las más tempranas acciones del murciélago (con una primera irrupción del Batmóvil espec-ta-cu-lar). Pero esta entrada tan explosiva se queda en nada en cuanto empiezas a avanzar en la aventura de Arkham Knight. Una aventura que lleva en sus primeros compases a un

LA REFERENCIA

Batman Arkham Origins

- Ambos juegos ofrecen una base similar en diseño de acción, aunque sus historias son muy diferentes.
- En ambos aparecen enemigos clásicos de Batman, aunque la trama de «Arkham Knight» es más sólida.
- Técnicamente y en opciones «Arkham Knight» es mejor y más variado.



CUESTIÓN DE TECNOLOGÍA



La tecnología ha dado dolores de cabeza a muchos usuarios que aún no han podido jugar a «Arkham Knight», con una versión de PC que falla en ciertas configuraciones... Pero cuando lo hace a tope... ¡Buf! ¡Es una pasada! Técnicamente, hay que decirlo, Rocksteady exprime el motor Unreal como no lo ha hecho jamás ningún juego. Con una gráfica de gama alta, como una GTX 980, el juego es visualmente una obra maestra, explotando la tecnología de forma asombrosa. ¡Es increíble!



Gotham es más grande que nunca y puedas recorrerla como quieras. El tamaño del mundo de juego es enorme, y puedes explorarlo con total libertad, tanto planeando como con el Batmóvil.





Algunos enemigos lo siguen siendo, otros... Catwoman, en realidad, es una vieja amiga. Lástima de la tirria que le tiene Enigma.

HÉROES Y VILLANOS

En la Gotham arrasada por el Espantapájaros y sus secuaces, sólo Batman, y un puñado de amigos, podrán hacer frente a los planes de destrucción de la ciudad.

> **Del Arkham Knight** al Pingüino, son muchos y variados los enemigos de Batman: Espantapájaros, Harley Quinn, Dos Caras... En uno u otro momento su aparición es clave en la historia.





> **Los colegas de Batman** aparecen puntualmente según las misiones, para ayudar a –o ser ayudados por– Batman. Robin, Nightwing, Gordon, Azrael y Catwoman están en este grupo.



¡El Batmóvil es espectacular! El vehículo de Batman no sólo es un coche, es una máquina de guerra capaz de lo más increíble, desde el combate hasta subirse por las paredes. ¡Literalmente!

enfrentamiento con las fuerzas del Espantapájaros en ACE Chemicas, dentro de lo que no es sino un enorme tutorial bien disimulado en las primeras horas de juego. Y ahí, empiezas a descubrir toda la potencia y versatilidad del Batmóvil.

¿Es real lo que ves?

El regreso de Batman en «Arkham Knight» nos presenta a un justiciero más experimentado, también más cínico y más humano. Y precisamente por eso pasan muchas de las cosas que pasan en la aventura. Todas, eso sí, alucinantes y espectaculares, y no hablamos sólo de la acción, sino de la misma historia, los diálogos, el desarrollo de la trama y la aparición de los muchísimos secundarios, aliados y enemigos, que Rocksteady ha dispuesto. No te vamos a hacer muchos spoilers, porque la clave se desvela al comienzo, casi, del juego, y hasta ahí llegaremos hablando de cómo, tras la muerte del Joker –con cuya incineración arranca «Arkham Knight»– y por una jugarreta del Espantapájaros en ACE Chemical, Batman comienza a tener alucinaciones con aquel, que le persiguen en todo el juego. Sí, la desquiciada mente de Bruce Wayne lo está un poco más en el juego...

EL SEGUNDO GRAN PROTAGONISTA ES EL BATMÓVIL, UN ELEMENTO CLAVE DEL DISEÑO DE ACCIÓN

¿Lo tiene en negro?

Es, precisamente en ACE Chemicals, cuando «Arkham Knight» enseña la patita de lo que va a venir después: un Batmóvil épico con dos modos de acción: conducción y combate. Al principio su control resulta algo confuso, pero enseguida ves de o que es capaz. Y es capaz de mucho. Su arsenal es mejorable, sus herramientas, como el gancho, soin versátiles a más no poder, y todo ello es clave para solventar muchas de las misiones que podemos ir eligiendo, con total libertad, durante la aventura, tanto las que atañen a objetivos simples –desactivaR minas–, como las más complejas –los desafíos de Enigma, por ejemplo–. Pero lo sorprendente es cómo una inmensa varie-





Explota bien tus habilidades en el combate. Las mejoras en las técnicas de combate y combos que puedes realizar es otra de las claves para quitarte de encima a los grupos de enemigos de forma rápida.



La vuelta del modo detective y el combate táctico. Muchas misiones exigen acercamientos más sigilosos y tácticos. Si juegas bien tus cartas, acabar con grandes grupos de enemigos en silencio es fácil.

LAS CLAVES DE LA VICTORIA

Vencer el plan maestro del Espantapájaros no será sencillo, pero sí divertido y épico, en una aventura alucinante.



› El batmóvil. Gran parte de la acción se desarrolla a bordo del batmóvil en sus variantes de persecución o combate. Y sus herramientas y armas son muy versátiles, como podrás comprobar.



› ¡Hay que mejorar! La resolución de misiones te da puntos de experiencia que hay que usar en mejorar... ¡todo! Desde el traje al batmóvil, las armas o las habilidades de combate. ¡Todo!



› Esos juguetitos... A medida que avanzas en la historia y la dificultad aumenta, también mejora tu arsenal y herramientas. Lucius Fox te echa una mano con sus inventos en armas y tecnología.



› Todo Gotham a tu alcance. Las islas de Gotham descubren sus secretos poco a poco. Como sus caminos, inicialmente cerrados para el Batmóvil en varias islas, que irás desbloqueando.



› Elige bien tus objetivos. Las escasas misiones iniciales se amplían con el tiempo. Puedes cambiar tus objetivos y misiones en todo momento, yendo a por las que más te convengan.

dad de objetivos, misiones y personajes, aparentemente inconexos tienen sentido en el conjunto de la historia. Rocksteady ha creado un mundo abierto, pero muy bien guiado, con gran variedad de opciones que nos tiene enganchados decenas de horas a la pantalla.

Oscuridad brillante

Todo –¡todo!– en «Arkham Knight» es brillante y espectacular. Combos, animaciones, combates, armas, personajes, diálogos, mejoras en habilidades... El diseño de acción es, con mucho, el mejor de la saga, y su variedad de objetivos y la libertad de exploración y elección de misiones es total.

Además, es el juego más oscuro y dramático en su historia –que no te vamos a contar más, no te preocupes–, y vas a ver cosas escalofriantes. Es una pena que muchos jugadores tengan problemas técnicos con él, porque nosotros lo hemos disfrutado a tope y sin un solo bug. En serio. Cuando le eches el guante, si aún no has podido, prepárate para una obra maestra. **A.P.R.**

ALTERNATIVAS

› The Witcher 3

Otro gran mundo abierto en un universo de juego muy diferente, pero absorbente y fascinante.

► Más inf. MM 244 ► Nota: 98

› GTA V

El todopoderoso «GTA V» continúa estando entre los favoritos de la acción en mundos abiertos.

► Más inf. MM 246 ► Nota: 98

nuestra opinión

LA ÚLTIMA AVENTURA DE BATMAN. La trilogía «Arkham» se cierra con un juego en que los grandes enemigos de Batman se alían contra él, en su aventura más oscura.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●●
- ›Sonido ●●●●●●
- ›Jugabilidad ●●●●●●
- ›Dificultad ●●●●●○○
- ›Calid ad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- El espectacular mundo abierto diseñado y construido con Gotham y sus islas. Sensacional.
- La variedad de misiones, la libertad de exploración, los combates... Un diseño increíble.
- El Batmóvil, sin duda. Una auténtica pasada y un protagonista a la altura del mismo Batman.

Lo que no nos gusta

- A veces no está nada claro el sistema de objetivos y el siguiente paso a dar. Pequeños detalles...
- En los primeros compases cuesta hacerse con el control del Batmóvil, hasta que das con la clave.
- En ocasiones el doblaje suena... raro.

Modo individual

Un prodigio de diseño de acción. ¡Espectacular! La más completa, compleja, variada y ambiciosa aventura de Batman ha llegado acompañada –en algunos casos– de graves problemas técnicos, pero si no los has sufrido... ¡Enhorabuena! Es un juego tan alucinante como puedas imaginar, e imprescindible para el jugón de pro. ¡Es brutal!

La nota

96

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Evolución a prueba!

F1 2015

En cada carrera de F1 siempre hay un coche que estrena algo nuevo. No evolucionar es quedarse atrás y, aunque el cambio implica riesgo, merece la pena... ¡Como en el juego!

LA REFERENCIA



F1 2014

- «F1 2015» introduce cambios, un esfuerzo por mejorar lo que echamos de menos el año pasado.
- El modo trayectoria desaparece y en su lugar llega el modo profesional, orientado a la simulación.
- La dinámica de pilotaje y los gráficos de «F1 2015» mejoran sensiblemente.

Además de un coche soberbio, un buen equipo y un piloto muy fino, en la Formula 1 no puedes conseguir una victoria sin jugártela de vez en cuando. Codemasters tenía una buena base en esta serie, pero la última entrega resultó ser demasiado continuista, carente de evolución y de verdadera ambición. En «F1 2015» era necesario arriesgar.

El juego nos llega un poco antes, a mitad de temporada –con el campeonato todavía por decidir–, y junto con este adelanto Codemasters ha cambiado el enfoque en el juego para concentrarse un poco más en la simulación, quitando alguna modalidad y añadiendo otra, con ajustes aquí y allá. ¿Habrán acertado con esta evolución?

Riesgo calculado

Seguro que entre los muchos aficionados a la Formula 1 habrá opiniones opuestas acerca de si «F1 2015» es un juego mejor o peor que sus predecesores, por lo que pueden echar en falta o descubrir como novedad. Y es que desaparecen el Modo Trayectoria y los Desafíos. En su lugar, aparece el nuevo modo Campeonato, que viene a sustituir al modo Trayectoria pero en el contexto de una temporada. Además, nos encontramos con el modo Profesional que es similar al modo Campeonato pero con un nivel de simulación más riguroso y exigente. Aquí es dónde los jugadores más expertos encontrarán el juego más interesante, viviendo las carreras estrictamente en una perspectiva de

CON MÁS VOCACIÓN DE SIMULADOR LA F1 EN PC ESTRENA ARRIESGADOS CAMBIOS, ¿FUNCIONARÁN?

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- Género: Velocidad
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Codemasters
- Distribuidor: Bandai Namco
- Nº de DVDs: 1 ▸ Lanzamiento: Ya disponible
- PVP Recomendado: 51,99 €
- Web: www.formula1-game.com/es/home

3

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- Modos: 4 (Campeonato, Carrera Rápida, Profesional y Contrarreloj)
- Temporadas: 2014/2015
- GPs/Escuderías/Pilotos: 19/10/20
- Dificultad/realismo: 5 niveles +1 (simulación en modo Profesional)
- Multijugador: Sí, online (5 modos)

ANALIZADO EN
- CPU: Core i7 2770K
- RAM: 8 GB
- Tarjeta 3D: ASUS GeForce GTX 970 Strix
- Periféricos: Thrustmaster T300RS / Logitech G27
- Conexión: Fibra 50 MB

LO QUE HAY QUE TENER
- CPU: Dual Core 2 Quad Q9700 3,16 GHz / Phenom II X4 955
- RAM: 4 GB
- S.O.: Windows 7 64-bit
- Tarjeta 3D: GeForce GTS 450 o Radeon 5770, Intel HD 3000
- Espacio en disco: 20 GB
- Conexión: ADSL (Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- CPU: Core i7-3770 / AMD FX-8350
- RAM: 8 GB
- S.O.: Windows 8 / Windows 10
- Tarjeta 3D: GTX 760 / R7 260X
- Conexión: ADSL / Fibra
- Periféricos: Thrustmaster T300 GTE, T500 / Logitech G920


Tus adversarios aprovechan cualquier debilidad para adelantarte. Audaces, pero mucho menos fallones y nerviosos que en la realidad.


Va a ser difícil ver el coche de seguridad tan habitual en la tele... Sin embargo, hay momentos muy televisivos. ¡Buena ambientación!


La recreación del paddock está automatizada pero es verosímil y siempre está ahí contigo la voz por radio del ingeniero.



Maniobras de vértigo, adelantamientos al límite, tortas inevitables, sanciones... Y, a veces, también la victoria. Al volante, «F1 2015» es un simulador formidable. Luce bien y corre mejor.


La nueva versión del motor EGO añade más espectacularidad y realismo visual a «F1 2015», con una gran recreación de distintas climatologías. Pero lo mejor es como "se siente" todo ello en el volante.

cámara en primera persona y sin obviar ninguna sesión de cada Gran Premio.

El repertorio de modalidades se completa con las pruebas contrarreloj, las carreras rápidas, y un multijugador online que comprende distintos niveles de dificultad y retos, (con carreras a medida y ajustes personalizados). Finalmente, el apartado Mi F1 permite, cambiar a la temporada 2014.

Mejor clasificación

Al volante, la evolución de este «F1 2015» se manifiesta en algunos cambios, aunque no son demasiado significativos. Podrás apreciar que los gráficos son levemente más detallados y que mantienen una formidable fluidez. Al mismo tiempo, el tono en el que se presentan los Grandes Premios es más vivo, imitando a las retransmisiones de la tele. Lo que destaca especialmente es la precisión del juego para aplicar el reglamento. El juego detecta las infracciones con gran agudeza, si bien, la IA de tus rivales quizá resulta demasiado regular. Sin duda, hay margen para mejorar, pero la esencia es muy satisfactoria. S.T.M.

ALTERNATIVAS

› Project Cars

Gran amplitud de modos de competición y una genial realización técnica. Referente en el género.

▶ Más inf. MM 244 ▶ Nota: 93

› MotoGP 15

La máxima categoría de competición, pero en el ámbito del motociclismo, fidedigno y vertiginoso.

▶ Más inf. MM 246 ▶ Nota: 85

nuestra opinión

MÁS CERCANO A LA F1 DE VERDAD.
Quita tanto o más de lo que añade, pero el cambio de enfoque hacia la simulación le favorece. «F1 2015» es un buen juego.

Valoración por apartados

- › Gráficos ●●●●●●
- › Sonido ●●●●●●
- › Jugabilidad ●●●●●●
- › Dificultad ●●●●●●
- › Calidad/precio ●●●●●●

Lo que nos gusta

- La amplitud de niveles de dificultad y realismo permite que cualquier aficionado a la velocidad pueda disfrutarlo.
- Simulación realista y convincente al volante que contempla la normativa con rigor y precisión.
- Gráficos más que decentes y una fluidez total.

Lo que no nos gusta

- La supresión de algunos modos será un disgusto para algunos seguidores de la serie.
- El acceso a las carreras online es muy mejorable.
- Regularidad de la IA. ¿Tus rivales no fallan?

Modo individual

Gran experiencia de pilotaje. En lo esencial, «F1 2015» es un estupendo juego, aunque eches de menos algunos retos.

La nota **89**

Modo multijugador

¿Una carrerita? Vale... Interesantes pruebas (sprint, momentos, rueda con rueda...) Pero el acceso a partidas no es muy ágil.

La nota **83**

JUEGO RECOMENDADO micromanía

Rol clásico con sabor español

Lords of Xulima

¿Por quñé ha de ser el mejor rol un espectáculo visual? ¿Acaso la experiencia no es lo importante? Si prescindes de artificios y te gusta la "chicha"... ¡ven a Xulima!

LA REFERENCIA



Heroes of M&M III

- **Ambos juegos mezclan exploración por turnos y combate,** aunque el de «Heroes of M&M III HD» incluye un componente más estratégico y táctico.
- **La fantasía domina la ambientación,** pero la cantidad y variedad de enemigos es mayor en «Lords of Xulima».

Los primeros minutos con «Lords of Xulima» te ponen de los nervios. No entiendes ese aspecto tan pasado de moda. Una estética desfasada, un sistema de juego lento, la necesidad de hacer acopio de equipamiento que no entiendes para qué sirve... Entonces dejas el juego unas horas, te dedicas a pensar en otra cosa y, poco a poco, te empiezas a dar cuenta de lo que pasa.

Y lo que pasa es que llevamos mucho tiempo acostumbrados a un estilo de JDR muy diferente. Tanto como años, salvo que por excepciones –mayoritariamente indies– que surgen de vez en cuando, un estilo tan clásico, canónico y duro –porque lo es– como el que ofrece «Lords of Xulima» se nos hace raros, porque nos hemos olvidado de él. Nos hemos acostumbrado a otras cosas. Más populares, más espectaculares, más fáciles. Pero cuando decidimos darle una segunda oportunidad a «Lords of Xulima».... ¡amigo, qué juegazo se descubre! Las virtudes del título de Numantian Games se desvelan poco a poco, y las decenas de horas que llega a engancharte te llenan de sorpresas y desafíos que no se puden dejar de lado.

Un mundo increíble

La historia de «Lords of Xulima», en realidad, es lo de menos. Habla de una guerra antigua, de ruina, desolación, dioses, titanes y redención. Pero lo que importa, en realidad, es el desafío que ofrece. Y es enorme, algo de lo que no te das cuenta al principio

EL ROL CLÁSICO DE ALTA ESCUELA ES LA BASE DE «LORDS OF XULIMA»; UN AUTÉNTICO JUEGAZO

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol/Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Numantian Games/
- **Distribuidor:** Meridiem **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.lordsofxulima.com* Información completísima del juego, estudio, arte, etc.

12

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Clases de personaje:** 9
- **Habilidades:** Más de 100
- **Tipos de enemigos:** Más de 100
- **Grupo:** Hasta 6 personajes
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 1.5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 240, Radeon HD 4650
- **Conexión:** No aplicable

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** No aplicable


Objetos, equipo, subida de nivel... Los detalles de «Lords of Xulima» recuerdan a los grandes clásicos del rol de hace décadas.


¡Revisa bien tu inventario! Aspectos como las provisiones son vitales antes de salir a explorar -y a pernoctar-. ¡Equípate bien!


¿Listo para explorar el mundo de Xulima? Aunque al principio te parezca pequeño, Xulima es enocorme. Vas a jugar decenas de horas.



El continente de Xulima te espera. Está repleto de aventuras, peligros, monstruos, desafíos, puzles, palacios, castillos y mucha, mucha diversión para los amantes del rol clásico. ¡Un juegazo "made in Spain"!


¡El combate ha empezado! Y aquí cuenta todo, desde la colocación de los personajes, su equipamiento, sus debilidades, habilidades, arsenal... ¡Cada detalle es importante! Y los enemigos no tienen piedad.

porque, ya lo hemos dicho, engaña. Ese es, quizá, el gran pero de «Lords of Xulima». Numantian Games tenía intención de lanzar un juego para PC y plataformas móviles, y su estética remite a las últimas, lo que juega en su contra inicialmente.

Pero si le das esa segunda oportunidad, lo que se desvela es un homenaje al JDR clásico y un amor por el género como no puedes imaginar. Numantian ha hecho un trabajo de devoción al género. Así, sin más. Un pedazo de juego en el que las nueve clases de personajes, y sus más de 100 habilidades diferentes te permiten disfrutar de partidas con posibilidades ilimitadas.

Los pequeños detalles, como el avituallamiento para pernoctar en las exploración, o las enormes precauciones a tomar antes de cada enfrentamiento -donde la colocación, la defensa, el arsenal... ¡todo es vital!-, te hacen repetir, una y otra, y otra vez para vencer a ese enemigo que es un hueso duro de roer.

«Lords of Xulima» es un juegazo, una pasada a la que su estética perjudica inicialmente, pero que al final descubres que es, también, una joya. ¡No te lo pierdas! A.P.R.

ALTERNATIVAS

›Heroes of M&M III...

Un clasicazo redivivo con más detalle visual, pero toda la esencia del original de los años 90.

▶ Más inf. MM 241 ▶ Nota: 86

›Pillars of Eternity

La herencia de clásicos del rol, como «Baldur's Gate», se pone al día técnicamente con Obsidian.

▶ Más inf. MM 243 ▶ Nota: 94

nuestra opinión

VIVE MIL AVENTURAS EN XULIMA.
Disfruta de un juego de rol de estilo clásico en 2D, por turnos y lleno de fantasía y desafíos, en el mítico continente de Xulima.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●○○
- ›Sonido ●●●●●○○
- ›Jugabilidad ●●●●●●○
- ›Dificultad ●●●●●○○
- ›Calidad/precio ●●●●●●○

Lo que nos gusta

- El estilo clásico de todo el diseño: combate, exploración, equipamiento, habilidades...
- El enorme tamaño del mapa y la duración de la aventura. Tras varias decenas de horas parece que no tiene fin. ¡Es una pasada!
- La enorme rejugabilidad que tiene. De principio a fin cada partida es diferente. ¡Horas de diversión!

Lo que no nos gusta

- Estéticamente parece más un juego de dispositivo portátil. En un PC podría ser más espectacular.
- Su esencia hace que echemos de menos un doblaje adecuado en nuestro idioma. Una pena.

Modo individual

Un JDR de estilo clásico imprescindible en tu colección. «Lords of Xulima» sorprende y para bien al fan del rol clásico. Su estética no le hace justicia, pareciendo algo pasado de moda y desfasado, pero oculta un juegazo en su interior que engancha que da gusto y ofrece mil desafíos de calidad. ¡No te lo pierdas! Lo lamentarías...

La nota

92

JUEGO RECOMENDADO micromanía

Todo tiene consecuencias

Life is Strange Ep. 3 Chaos Theory

Cada acción tiene una reacción. Cada paso dado, una consecuencia. Max empieza a aprender que sus poderes –y la vida– exigen un precio que pagar por cada elección.

LA REFERENCIA



The Walking Dead

- En ambos juegos cada elección define el rumbo de la trama aunque en «The Walking Dead» los enemigos externos también son definitivos.
- Las protagonistas de ambos juegos se encuentran perdidas, aunque de distinto modo, buscando su sitio.

La nueva era del género de la aventura –con todo el respeto a los títulos que siguen saliendo con estilo clásico– está abriendo nuevos caminos en la narrativa, de modo que contar una historia tiene ahora tantas implicaciones, y es tan apasionante la posibilidad de variar su desarrollo con un pequeño detalle que muchas veces estás tentado de ir hacia atrás y variar una respuesta, una acción o una elección, sólo por el placer de descubrir qué pasa. En la mayoría de juegos eso exige salvar y cargar partidas. En «Life is Strange» no, y es una de las razones del éxito ce DontNod con su diseño y su apuesta, donde la manipulación del tiempo convierte al protagonista y al jugador en más que actores. En ejecutores de la propia trama. En sus responsables últimos.

Pero en ningún capítulo como «Chaos Theory» se lleva tan hasta las últimas consecuencias esta premisa.

¿Cambiar la historia?

«Chaos Theory» empieza de forma suave, ligera. Con acciones y elecciones cuyo eco parece casi imperceptible. Por supuesto, la jugabilidad no varía: ahí están las elecciones en diálogos, los avisos de consecuencias sobre ciertos momentos de acciones muy específicas, los poderes de Max rebobinando el tiempo y la conducción que hace DontNod del jugador, sin que apenas se note. Todo ya conocido de los capítulos anteriores de la aventura. Pero hay algo...

En algunos momentos «Chaos Theory» deja entrever que algo está

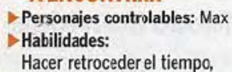
MAX EMPIEZA A DESARROLLAR NUEVAS HABILIDADES, CON DRAMÁTICAS CONSECUENCIAS

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Compañía:** DontNod/Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP:** 4,99 € (capítulo), 19,99 € (temporada)
- **Web:** *www.lifeisstrange.com*

16

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes controlables:** Max
- **Habilidades:** Hacer retroceder el tiempo, Viajar en el tiempo
- **Herramientas:** Cámara de fotos
- **Multijugador:** No



ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 260, Radeon HD 4890
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



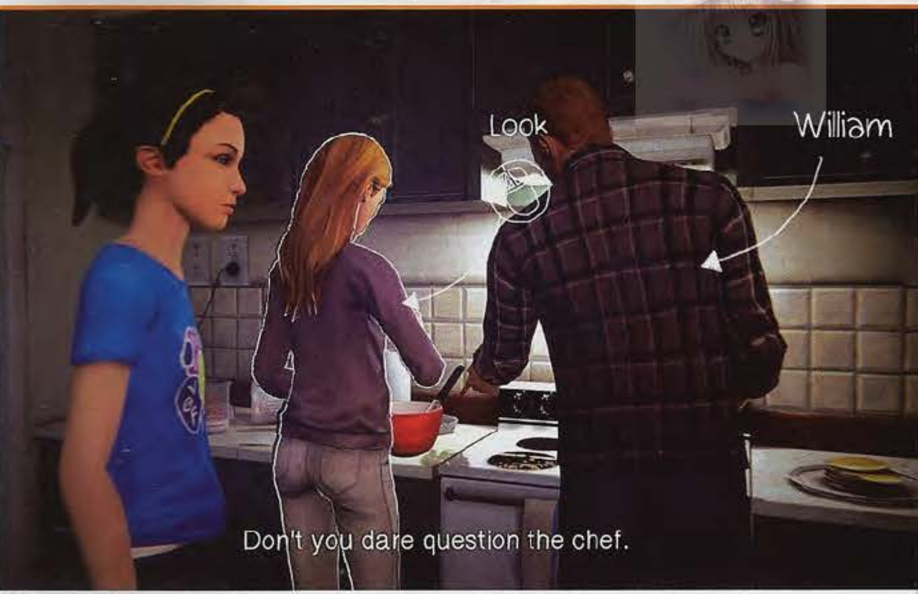
Chloe tiene unos cambios de humor insoportables... Aunque Max va a intentar hacer algo drástico para resolverlo. ¿Qué pasará?



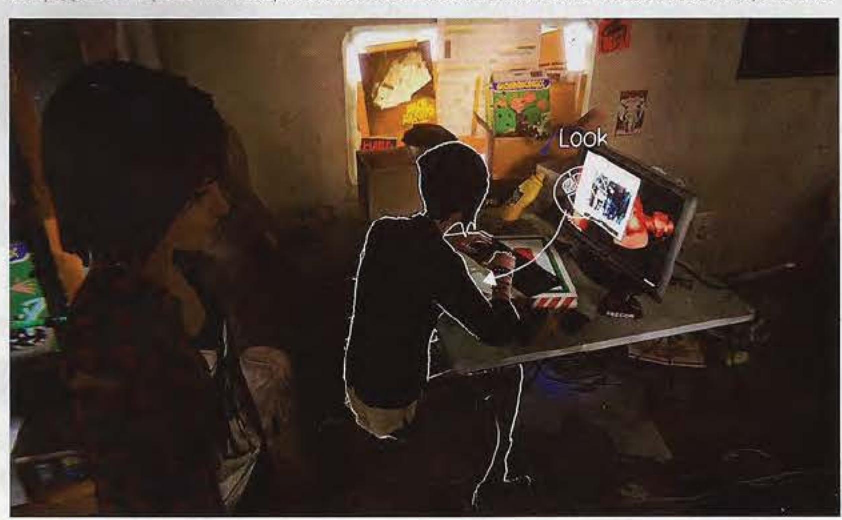
No todo es tensión. Hay momentos de tranquilidad en «Chaos Theory», en los que las conversaciones hacen mella en Max.



¡Convertidas en delincuentes! Aunque con algo de habilidad, Max podrá borrar sus huellas... y hasta su presencia en la Academia.



Max parece diferente, ¿no? «Chaos Theory» continúa explorando los poderes de Max manipulando el tiempo, pero en la parte final del episodio desarrolla nuevas habilidades con consecuencias... inquietantes.



Investiga, explora, busca. La clave de «Chaos Theory» es la misma que en anteriores episodios. No dejes un rincón sin mirar, porque la solución a un misterio puede estar en el sitio más inesperado.

cambiando en el poder de Max –y en algunos diálogos incluso se juega con eso de forma brillante–, pero no es hasta el último acto de «Chaos Thoery» cuando DontNod mete en escena un elemento inesperado: un nuevo poder de Max. Un poder que le puede llevar a... ¿cambiar la historia?

Un giro inesperado

DontNod ajusta magistralmente el tempo de la trama global de «Life is Strange» de forma inesperada, además. Ese nuevo poder –que además te deja hasta el final con la duda de si es real o no todo lo que está pasando– hace cue la aventura cambie de de tal modo, con un cliffhanger en su final de los hacen época, que es como un impacto brutal para el jugador y los pasos que ha estado dando tan cuidadosamente hasta el último acto de «Chaos Theory». Y si hasta ahora «Life is Strange» nos había gustado, lo que tenga que venir nos tiene sobre ascuas. DontNod está labrando una aventura genial, capítulo a capítulo, demostrando que las historias se pueden contar de formas tan originales como inesperadas. **A.C.G.**

ALTERNATIVAS

› Game of Thrones

El más reciente capítulo del juego recupera la tensión y la emoción, y nos deja expectantes con el futuro.

▶ Más inf. MM 245 ▶ Nota: 86

› Randal's Monday

Una aventura clásica en su estilo, de principio a fin, y con un sentido del humor muy cañí y muy friki.

▶ Más inf. MM 239 ▶ Nota: 90

Nuestra opinión

EN BUSCA DEL TIEMPO PERDIDO. Max continúa su aventura buscando su sitio en el mundo e intentando salvar a sus amigos y a Arcadia Bay de una amenaza oscura.

Valoración por apartados

- **›Gráficos** ●●●●●○
- **›Sonido** ●●●●●○
- **›Jugabilidad** ●●●●●○
- **›Dificultad** ●●●○○○
- **›Calidad/precio** ●●●●●○

Lo que nos gusta

- DontNod sigue sorprendiendo con la inclusión de nuevas habilidades de Max, mejorando la trama.
- El desarrollo de la historia alterna momentos de tensión y tranquilidad, de forma muy efectiva.
- Pese a centrarse en unos personajes muy concretos, sin ser tan coral como otros episodios, ver cómo los detalles afectan a todos.

Lo que no nos gusta

- Parece que algún personaje que antes podía ser clave ahora pasa a un segundo plano... ¿real?
- Seguimos echando de menos un doblaje que le vendría de fábula para potenciar la historia.

Modo individual

¡Una historia con un "cliffhanger" de los que hacen época! Si desde su inicio «Life is Strange» demostró que se pueden contar historias de forma original y con gran habilidad para hacer de las elecciones en una aventura algo más apasionante, el desarrollo de «Chaos Theory» es magistral. El mejor episodio hasta hoy, sin duda.

La nota



JUEGO RECOMENDADO micromanía

La Galaxia está en tus... ¿garras?

StarDrive 2

¿Estamos solos en la galaxia? ¿Hay vida inteligente fuera? ¿La hay en la Tierra? Todo se sabrá, a su tiempo. Y cuando se sepa, prepárate para la guerra por si acaso...

LA REFERENCIA



CIV Beyond Earth

- Ambos son juegos de estrategia futurista, pero «Beyond Earth» se juega en la superficie de un planeta, y «StarDrive 2» en el espacio, explorando la galaxia.
- La personalización de la gestión de recursos (naves, etc.), es más amplia en «StarDrive 2».

Hay nombres que son referencias puras. En la estrategia, uno de los género clave en la Historia del PC, sobresalen nombres como «Civilization» –en sus variantes más actuales también– o «Master of Orion 2». Es en éste en el que ZeroSum se ha inspirado para –pensando sobre todo en el jugador veterano– ofrecernos un título de estrategia 4X futurista en el que los turnos, la profundidad y la libertad total se unen, presentándonos un desafío que, no por conocido deja de ser un valor seguro: conquistar la galaxia, convertirnos en la civilización más influyente en el cosmos y hacerlo como queramos.

Para ello, «StarDrive 2» nos permite escoger una de entre nueve civilizaciones diferentes –humanos y extraterrestres de todo tipo, incluyendo especies robóticas–, cada una con características únicas, fortalezas y debilidades específicas y un dearrollo tecnológico en el que algunos avances clave puede ser exclusivos. Probarlas todas te llevará tiempo, pero un rápido vistazo a sus características básicas te permite hacerte una idea de su estilo de evolución, antes de escoger la que mejor se adapte a tus gustos.

Explora y conquista

«StarDrive 2» tiene unos primeros pasos algo complicados, porque sus diseños visuales son, ante todo, minimalistas y prácticos. Y muy pequeños –como «Beyond Earth» y similares–, con lo que a veces es fácil perderte buscando una opción con-

DISFRUTA DE LA ESTRATEGIA ESPACIAL MÁS PROFUNDA Y ACABA CONQUISTANDO LA GALAXIA

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- Género: Estrategia
- Idioma: Español (textos)
- Estudio/Compañía: ZeroSum Games
- Distribuidor: AvanceDiscos ▶ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible ▶ PVP Rec.: 27,99 €
- Web: *www.stardrivegame.com* Información bastante justa del juego, pero foros muy activos.

12

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- Facciones: 9
- Recursos en naves: 3 (armas, defensas, sistemas)
- Investigaciones: 6 áreas
- Tecnologías: Cientos
- Multijugador: No

ANALIZADO EN
- CPU: Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- RAM: 4 GB, 8 GB, 16 GB
- Tarjeta 3D: GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 590, GeForce GTX 980
- Conexión: ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- CPU: Core 2 Quad Q8300
- RAM: 4 GB
- Espacio en disco: 3 GB
- Tarjeta 3D: GeForce GTX 460, Radeon HD 4850
- Conexión: No aplicable

MICROMANÍA RECOMIENDA
- CPU: Core i5
- RAM: 8 GB
- Espacio en disco: 5 GB
- Tarjeta 3D: GeForce GTX 5xx
- Conexión: No aplicable



Primero, ¿qué hacemos? ¿Armas o industria? O algún otro apartado. La investigación es clave para desarrollar tu civilización.



¡Venga, que hay que colocar armas y mejorar las naves! Pero todo depende de factores como recursos, investigación, tecnología...



Veamos el espacio en perspectiva... Diversos niveles de zoom nos permiten contemplar el área conquistada y posibles objetivos.



Conquista y desarrolla la galaxia. Explora el espacio profundo y conquista la galaxia, planeta a planeta, consiguiendo hacerlos prosperar, para extender tu influencia y ser la civilización más importante.



Los transportes son un paso posterior a la exploración. Tendrás que llevar colonos, recursos y patrullas para asegurar tus asentamientos y defenderlos. Los comienzos siempre son duros, recuérdalo...

creta si no estás habituado a este tipo de juegos. Pero la realidad es que, una vez hecho a ello, de un vistazo empiezas a controlar toda la información clave para lo que necesitas: control de recursos, investigación en tecnologías, diseño y desarrollo de naves –militares, civiles, de carga– y hacerte una idea de lo enorme que es y las posibilidades ilimitadas que ofrece.

Ten en cuenta que es un juego por turnos, y aspectos fundamentales, como la construcción de estructuras o unidades, o la investigación, son secuenciales. Hasta que no acaba una no empieza otra, por lo que la planificación es importante, según los objetivos que te plantees.

Puedes jugar con los recursos humanos, dedicando a la producción industrial, la investigación, la agricultura o el ejército a tus unidades, así como colonizar planetas, lunas, etc. Y, por supuesto, relacionarte con las otras civilizaciones, como quieras, diplomática, comercial o militarmente. O guerrear.

«StarDrive 2» quizá no es muy original –se parece a muchos otros–, pero es estupendo en su desarrollo, pese a sus limitaciones. A.P.R.

ALTERNATIVAS

›Grey Goo

Cambiamos los turnos por la estrategia en tiempo real, centrada en la producción y el combate.

▶ Más inf. MM 245 ▶ Nota: 90

›Sid Meier's Starships

Algo no tan profundo, pero de similar ambientación y con un diseño de jugabilidad parecido.

▶ Más inf. MM 242 ▶ Nota: 84

nuestra opinión

ESTRATEGIA ESPACIAL 4X DE ESTILO CLÁSICO. **Conquista la galaxia en este juego de estrategia futurista, inspirado por el clásico de PC «Master of Orion 2».**

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●○○
- ›Sonido ●●●●○○
- ›Jugabilidad ●●●●●○
- ›Dificultad ●●●●○○
- ›Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- Las posibilidades que ofrece la campaña y su profundidad. Tienes horas y horas de juego.
- La variedad entre las facciones disponibles afecta también a tecnologías y unidades y las hace únicas al jugar. ¡Y los héroes que contratar!
- La enormidad del mapa a explorar y las sorpresas que te puedes encontrar en cualquier momento.

Lo que no nos gusta

- Las cargas. Son lentas incluso en discos duros rápidos. Mucho dato que cargar, sin duda...
- Es fácil perderse al principio en opciones y menús. Y no es especialmente original en su desarrollo.

Modo individual

Para los fans de la estrategia por turnos más clásica. Inspirado por «Master of Orion 2», ZeroSum ha diseñado un juego estupendo para los fans más veteranos donde la variedad está asegurada y la rejugabilidad es un punto clave. Controla hasta el más pequeño detalle tu expansión por el universo y disfruta de horas y horas de juego.

La nota

85

JUEGO RECOMENDADO micromanía

Juego de... ¡TronoX!

Massive Chalice

Hombre, que el pueblo adore y venere a un cáliz gigante que habla con dos voces, una femenina y otra masculina, no es normal... ¡Pero es tan divertido hacerle caso!

LA REFERENCIA



XCOM

- La estrategia por turnos es la base de ambos juegos, aunque «Massive Chalice» ofrece una ambientación medieval fantástica.
- El realismo en la gestión de recursos es bastante similar en ambos, pese a las limitaciones propias de su propio concepto.

El hecho de que un juego tenga un origen independiente parece que obliga a mirarlo desde una perspectiva especialmente exigente en cuanto a su concepto, diseño y desarrollo. Y la realidad es que eso no tiene demasiada importancia en cuanto a su resultado final. Que un juego tenga colgada la etiqueta "indie" no quiere decir nada más que no hay una gran compañía tras su producción y distribución. Así que coger conceptos que ya existen y darles una vuelta para contemplarlos desde una perspectiva diferente es tan válido como en cualquier juego que venga respaldado por un sello conocido internacionalmente. Por suerte, en el caso de «Massive Chalice» se da una combinación casi perfecta de todo: concepto conocido, ambientación original, una perspectiva fresca en su diseño y desarrollo, y un estilo de juego absorbente, divertido y, además, a un precio genial.

Juego de «XCOM»...

A poco que empieces a meterte en el meollo de «Massive Chalice» te das cuenta de que Double Fine ha tenido una idea tan genial como original –de esas que te preguntas que porqué no se le ocurrió a nadie antes– que es mezclar los conceptos de estrategia por turnos, en plan «XCOM», con la ambientación de "Juego de Tronos". Pero no tanto por aquello de las traiciones, asesinatos y mala leche que destila el universo de George R.R. Martin, sino por su estética medieval y su concepto de las dinastías y

LA ESTRATEGIA POR TURNOS DE DOUBLE FINE MEZCLA EL ESTILO DE «XCOM» CON «JUEGO DE TRONOS»

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Double Fine
- **Distribuidor:** Double Fine
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,99 €
- **Web:** *www.massivechalice.com*

16

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Tiempo de partida:** 300 años
- **Clases de personaje:** 5
- **Atributos:** 10
- **Regiones:** 10
- **Elementos investigables:** 6
- **Personajes en grupo:** 5
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 1.8 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800GTS, Radeon HD 3850
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



El cáliz elige al equipo... Bueno, en realidad lo eliges tú. Y lo que mola es ver cómo los personajes... ¡envejecen con el tiempo!


Las 10 regiones del mundo se ven amenazadas esporádicamente con invasiones que has de combatir, mientras pasa el tiempo...



Aquí hay que mantener las dinastías. Como en la época medieval, los regentes están para asegurar la estabilidad y el orden.



¡La estrategia de Double Fine es una pasada! Coge un poquito de «XCOM» y la ambientación de "Juego de Tronos", y tendrás una idea de lo que te espera en el divertidísimo «Massive Chalice».



¡Ojo, que algunos enemigos explotan y hacen pupa! Has de ir conociendo poco a poco a las distintas clases de enemigos a los que enfrentas. Conocer sus debilidades y puntos fuertes te ayuda a combatirlos.

las casas como referente de estabilidad social.

En realidad, «Massive Chalice» aporta muchos detalles de originalidad: un cáliz parlante gigante que establece el orden social, ejércitos enemigos compuestos por extrañas criaturas, mejoras en personajes, habilidades, construcción de estructiras de un modo... diferente –cuando lo juegues, lo entenderás– y, sobre todo, el hecho del mantenimento de las "casas" y dinastías como base de la generación de personajes para formar tus miniejércitos y combatir a tus enemigos.

Su aparente sencillez es un espejismo. En realidad es un juego profundo, variado y que en sus 300 años de duración de cada partida –no te alarmes, el tiempo pasa muy rápido– aporta detalles espectaculares, como el envejecimiento de los personajes, las mejoras de clase y de personajes específicos... ¡Una pasada! Su gran defecto es que el entorno no resulta tan determinante en el aspecto táctico como era de esperar, aunque es más de lo que se ve en las primeras horas. En definitiva, estrategia indie a lo grande. Un juego muy recomendable. A.P.R.

ALTERNATIVAS

›Grey Goo
Si prefieres un tipo de estrategia en tiempo real más clásico, «Grey Goo» es una excelente alternativa.
▶ Más inf. MM 245 ▶ Nota: 90

›Dungeons 2
Aquí el tiempo real también domina el diseño de acción, pero es una opción muy interesante.
▶ Más inf. MM 245 ▶ Nota: 92

nuestra opinión

PERPETÚA TU DINASTÍA Y CONQUISTA EL MUNDO. Estrategia que mezcla ambientación medieval fantástica con combates por turnos, en un divertido juego.

Valoración por apartados
›Gráficos ●●●●●○
›Sonido ●●●●●○
›Jugabilidad ●●●●●●
›Dificultad ●●●●○○
›Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta
- La jugabilidad es estupenda. El estilo «XCOM» se adopta, aunque no de forma tan profunda y con tantas alternativas como hace Firaxis.
- El toque medieval, con el juego de las dinastías y las clases de personajes, es original y excelente.
- Las partidas no son muy largas, y las iteraciones son tan variadas como tus elecciones. ¡Genial!

Lo que no nos gusta
- El entorno no es especialmente relevante en la táctica del combate. Sólo ligeramente...
- Aunque no deja de ser un juego indie, si estuviera doblado a nuestro idioma habría estado muy bien.

Modo individual
Double Fine aporta una perspectiva de la estrategia de lo más divertido. «Massive Chalice» es un juego que, en esencia, no se puede definir como innovador, aunque su concepto, que mezcla estrategia por turnos, a lo «XCOM», y ambientación medieval con un deje de "Juego de Tronos", sí lo es. En resumen: juegazo con diversión a tope.

La nota
92

La velocidad pura ha vuelto

MotoGP 15

Sigue, inclínate en la silla y pon la rodilla en el suelo... No, no es lo mismo que estar sobre una buena moto y rozar el asfalto, aunque «MotoGP 15» es un buen sustituto.

LA REFERENCIA



MotoGP 14

- Ambos son juegos de velocidad, amabientados en las distintas temporadas del mundial de motociclismo.
- «MotoGP 15» solventa detalles de diseño y jugabilidad del juego anterior, aunque técnicamente no ha mejorado demasiado.

Las ediciones anuales de los juegos deportivos se ven obligadas, temporada tras temporada, a realizar ajustes finos y mejorar en pequeños detalles. Los deportes de motor no son una excepción y, dejando a un lado la actualización de equipos, circuitos, etc. es difícil apreciar cambios significativos entre unas entregas y otras.

Milestone lleva muchos años –imás de veinte!– dedicado a juegos de velocidad, los últimos centrados en la saga «MotoGP», y año tras año van añadiendo, quitando y puliendo detalles para hacer más realista e intensa la simulación de la competición de la prueba reina del motociclismo.

Con «MotoGP 15» no es que hayan logrado una obra maestra, la verdad, pero para ser un juego con una producción –en esencia– anual, mejora varuios apartados de su predecesor, aunque aún le queda mucho por hacer para llegar a un nivel de excelencia real. Pero si te gustan las dos ruedas, no es un mal juego, ni mucho menos, para añadir a tu colección. Y más si lo que te gusta es la oficialidad en cuanto a equipos y corredores.

¡Dale gas!

Las opciones que ofrece «MotoGP 15» parecen las adecuadas para el fan de la saga: carrera rápida –acción instantánea–, gran premio, campeonate, contrarreloj y, sobre todo, Carrera MotoGP que, en esencia, es la carrera profesional del piloto que abarca todas las categorías disponibles, MotoGP 3, MotoGP 2 y Moto GP. La inclusión de equipos oficiales, motos reales recreadas con bastan-

CONSIGUE EL CAMPEONATO DEL MUNDO DE MOTOCICLISMO Y DISFRUTA A TOPE DE LA VELOCIDAD

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Milestone/Bandai Namco
- **Distribuidor:** Bandai Namco ▸ **Nº de DVD:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▸ **PVP Rec.:** 39,99 €
- **Web:** *www.motogpvideogame.com*

3

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Circuitos:** 18 (oficiales)
- **Categorías:** MotoGP, Moto2, Moto3
- **Modos de juego:** Instantánea, Gran Premio, Campeonato, Carrera MotoGP, Contrarreloj
- **Multijugador:** Sí (hasta 12)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core i3 530 a 2.93 GHz, Phenom II X4 850 a 3.30 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, Radeon HD 6790
- **Conexión:** ADSL (activación Steam y multi)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5 2500K
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



Todos los circuitos oficiales están en «MotoGP 15». Los 18, de Brno al Ricardo Tormo, te ofrecerán un desafío único sobre la moto.



Sin duda, la subjetiva es la vista más espectacular. Y si encima corres de noche, más. Eso sí, aprende a calcular bien las distancias.



Antes de entrar en carrera puedes discutir con tu ingeniero los reglajes y ajustes de la moto, para que se adapte a tu estilo.



¡Vuelve la velocidad sobre dos ruedas! «MotoGp 15» ya está aquí para disfrutar de la velocidad a tope compitiendo en la categoría reina del motociclismo, o labrándote una carrera profesional desde abajo.



Algunas cámaras son más espectaculares que otras y permiten contemplar escenas espectaculares, como ésta en la que nos han tocado y derribado. Pero... ¿es que no va a haber ninguna sanción?

te detalle visual, circuitos reales recreados en base a telemetría real y, sobre todo, la posibilidad de crear un piloto personalizado, son suficientes como para empezar a competir con todas las de la ley.

«MotoGP 15» cumple, como vemos, en opciones y variedad, y en cuanto a la fidelidad de la simulación, la posibilidad de ajustar reglajes, dejarlo todo en manos del juego en base al nivel de dificultad elegido y, sobre todo, la sensación de velocidad en la competición, son bastante buenas. La IA cumple, sin ser espectacular, aunque la verdad es que en el nivel visual nos pasa como en el juego de la temporada pasada. Las motos y pilotos suficientes, pero el entorno... parece totalmente irreal. Desde el box hasta el circuito, no hay una sensación de realismo adecuada.

Le salva la intensidad de la competición, que la exigencia de la práctica –si no repites hasta dominar, no harás nada– es relevante y que, en definitiva, todo se basa en la competición oficial. El juego es bueno, pero no es excelente, que es lo que le pasa a la saga en los últimos años. Quizá la próxima entrega... **A.C.G.**

ALTERNATIVAS

F1 2015

Si lo tuyo es la competición, pero de monoplazas, la última entrega de «F1» es tu juego perfecto.

▶ Más inf. MM 246 ▶ Nota: 89

Project CARS

Uno de los mejores simuladores de velocidad del momento, con múltiples modos y categorías.

▶ Más inf. MM 245 ▶ Nota: 93

nuestra opinión

CONSIGUE EL CAMPEONATE DE MOTOGP. Un juego para los amantes de la velocidad sobre dos ruedas, ambientado en el mundial -y otras pruebas- de MotoGP.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○○
- Sonido ●●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●●●○
- Dificultad ●●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●●○○

Lo que nos gusta

- Ofrece más opciones de competición y la lista completa de circuitos oficiales.
- La posibilidad de disputar la carrera profesional completa en las distintas categorías.
- Que hayan solucionado el olvido de salir del juego sin pulsar Alt+F4, como en «MotoGP 14».

Lo que no nos gusta

- Aunque los modelos de las motos son fieles, gráficamente los escenarios son muy simples.
- El sonido, en general, deja bastante que desear. Se echa de menos más realismo y una IA mejor.

Modo individual

Para fans de «MotoGP». Milestone ha solucionado errores de la anterior edición, pero no acaba de subir el listón...

La nota **83**

Modo multijugador

Siempre mejor con amigos. El pique entre los colegas sigue siendo el gran aliciente de la competición multijugador.

La nota **85**



Leyendas japonesas en acción

Toukiden Kiwami

No hay duda: si mencionamos dragones, demonios y espadas, esto es... hmmm... ¿«Dragon Age»? ¿«The Witcher»? ¿«Dark Souls»?... No, a ver... ¡mitos japoneses!

LA REFERENCIA



Batman Arkham Knight

- Ambos juegos mezclan acción y toques de rol, pero las posibilidades de exploración y acción de «Arkham Knight» son mucho mayores.
- Sus ambientaciones son muy dispares. De la magia y leyendas a un mundo basado en el cómic.

Si los benditos japoneses no existieran habría que inventarlos, aunque ni así estamos seguros de que se pudiera diseñar de forma intencionada en occidente algo tan extraño, raruno y facinante como «Toukiden Kiwami», continuación de una saga que viene de consolas y que tiene una considerable legión de fans.

Se trata de un juego de acción con toques de rol, ambientado en un mundo de fantasía medieval japonesa llena de espíritus, demonios, magia y espadas más grandes que sus portadores. Algo bastante normal... para algo japonés, ya sabes. La historia del juego nos habla de una invasión de los Oni, una especie de demonios que ha invadido el mundo y arrasado pueblos y aldeas, aniquilando a sus habitantes. Sólo un pequeño reducto aguante frente a los invasores del inframundo, pero los recursos son cada vez menos y se necesitan nuevos slayers, guerreros capaces de combatir con sus armas –espadas, cuchillos, armas de fuego, etc.– a los Oni y acabar con ellos de una vez por todas. Te necesitan a ti.

Y así empieza un juego que tiene ese toque único japonés en todos sus apartados, tan extraño y original, como fascinante.

Armas, mitamas y guerreros

Los combates contra los Oni se desarrollan en zonas muy limitadas de los mapas de juego. Áreas que van abriendo nuevos caminos una vez limpias, para acceder a otras infesta-

LA ACCIÓN MEDIEVAL JAPONESA, LLENA DE ESPÍRITUS, DEMONIOS Y DRAGONES, DA FORMA AL JUEGO

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- Género: Acción/Rol
- Idioma: Inglés (textos), Japonés (voces)
- Estudio/Compañía: KOEI Tecmo
- Distribuidor: Koch Media
- Nº de DVDs: No aplicable (descarga)
- Lanzamiento: Ya disponible ▶ PVP Rec.: 59,99 €
- Web: koeitecmoamerica.com/toukidenkiwami

12

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- Tipos de arma: 9
- Mitamas: 300
- Mejoras: Armas, armaduras, mitamas
- Multijugador: Sí (cooperativo, hasta cuatro jugadores)

ANALIZADO EN
- CPU: Core i5 2500K, Core i7 3960X
- RAM: 4 GB, 8 GB, 16 GB
- Tarjeta 3D: GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- Conexión: ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- CPU: Core i7 870 a 2.8 GHz
- RAM: 2 GB
- Espacio en disco: 21 GB
- Tarjeta 3D: Compatible DirectX 9.0c
- Conexión: ADSL (descarga y multijugador)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- CPU: Core i7
- RAM: 8 GB
- Espacio en disco: 25 GB
- Tarjeta 3D: GeForce GTX 6xx
- Conexión: ADSL



¡Ya tienes tu primer Mitama! ¿Que qué es eso? Son espíritus de luchadores legendarios que puedes incrustar en tus armas.



¡Ya está muerto, ahora a saquear! El saqueo de los restos de enemigos en el juego es muy "especial"... como todo lo demás.



Haz caso a tu mentor, Slayer. Los personajes del juego parecen sacados de las leyendas niponas medievales, como Yamato.



Bienvenido al mundo de la magia oriental. ¡Y de la acción! Descubre un universo de fantasía medieval japonesa repleta de dragones, monstruos, espíritus, espadas y magia. Acción y rol a lo "japo".



En las misiones se te acompañan personajes manejados por la IA. Puedes elegir los que se te unan, a medida que los desbloquees, pero también hay una opción multijugador para jugar con amigos.

das por Oni cada vez más poderosos y de mayor tamaño.

Como podrás imaginar, los combos con las armas elegidas son la clave en este juego. Hay nueve tipos de armas, que se pueden mejorar –hay artesanos, a lo «Diablo III», que pueden mejorar armas y armaduras– para combatir cada vez mejor, incluso con Mitamas, almas de guerreros ya muertos.

Las animaciones son de esas tan espectaculares como sólo los japos saben hacer, pero que casi no ves porque se desarrollan a velocidades de vértigo. Todos estos combates se pueden librar en solitario o con compañeros controlados por la IA. Los vas desbloqueando, como otras armas, a medida que avanzas.

Lo curioso del combate contra los grandes jefes es que los ataques se centran en partes concretas del cuerpo que se desvelan gracias al "ojo de la verdad", una habilidad con la que cuentas desde el inicio.

Es curioso y extraño. Es muy japo. Y mola. Engancha, pese a su aparente simpleza y algo de "fealdad". Lo malo es su precio; obliga a esperar a una rebaja, porque no es un juego de 60 €, ni de coña. **A.P.R.**

ALTERNATIVAS

›DmC 4 Special Ed.

La acción "japo" es mucho más intensa y espectacular en esta reedición de «DmC 4».

▶ Más inf. MM 246 ▶ Nota: 85

›Mortal Kombat X

Combate puro para la última entrega de una de las sagas de lucha más legendarias.

▶ Más inf. MM 244 ▶ Nota: 75

nuestra opinión

COMBATE A LOS DEMONIOS ONI. Una fantasía de acción y rol a la japonesa, ambientada en un universo medieval repleto de monstruos y demonios.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●○○
- ›Sonido ●●●●●○○
- ›Jugabilidad ●●●●●○○
- ›Dificultad ●●●●●○○
- ›Calidad/precio ●●●●○○○

Lo que nos gusta

- Lo sencillo de las misiones –basadas en el combate–, pero la variedad de los combos y armas, que también podemos mejorar.
- El diseño de combate con jefes finales, basados en el ataque a zonas concretas de sus cuerpos.
- Que se vayan ampliando y desbloqueando opciones de acción y mejoras, al avanzar.

Lo que no nos gusta

- El extraño sistema de menús y accesos a las opciones de juego. Espartano y confuso.
- Que no está traducido ni siquiera en sus textos, y su excesivo precio. Le sobran 30 euros...

Modo individual

Es raro, es extraño... ¡pero engancha! La acción y fantasía medieval japo de «Toukiden Kiwami» es original y extraña. Fascinante y absorbente. No es destacable en el plano técnico, pero su diseño, cómo evoluciona la trama y se abren las opciones de juego, sus monstruos y ese halo de rareza que lo rodea, mola. Lástima del precio...

La nota

70

¡Demonios y espadones!

Devil May Cry 4 Special Edition

Nero ha vuelto. Y Dante. Y se han traído nuevos amigos (¡y amigas!). El fiestón está listo. Carga tus armas, saca tu espada y prepárate... ¡para descuartizar demonios!

LA REFERENCIA



Devil May Cry 4

- El juego original únicamente mostraba una campaña, mientras que la «Special Edition» ofrece hasta tres, con nuevos personajes.
- «DMC 4 Special Edition» ofrece numerosas mejoras técnicas sobre todo en lo referente a texturas y animaciones.

Espadones más grandes que el personaje que los lleva, y con motor –no es coña–, bazookas que se portan como una pluma, demonios que surgen de la nada, combos que te tienen flotando en el aire varios segundos mientres despedazas a tus enemigos... Sí, sabemos que conoces bien la serie «Devil May Cry», aunque en PC ha sido como el Guadiana. Pero eso no quita para que el estilo de acción loquísima e intensísima que Capcom se sacó de la manga con las historia de Dante y Nero no tengan montones de leales fans, entre los que nos encontramos. Por eso, saber que «Devil May Cry 4» reaparece en PC con una Edición Especial digital, ha sido una alegría inesperada. Vale, no es que se invente de nuevo el juego, pero ofrece mejoras y añadidos muy interesantes, aunque quizá nos esperábamos algo más... O quizá, algo diferente.

El regreso a Fortuna

La ciudad de Fortuna sigue siendo nuestro punto de partida y el objetivo de la invasión de demonios que coincide con la aparición de Dante. De nuevo, Nero, su espadón y su brazo demoníaco, Devil Bringer, serán los responsables de detener al antes protagonista de la saga, para evitar males mayores... Aunque ahora hay más amiguitos con los que jugar... En concreto, Nero y Dante se han traído una pareja de chicas, Lady y Trish, entre las que elegir, y por otro lado Vergil, una auténtica bestia parda en esto del combate espada en mano.

CAPCOM RESCATA UNO DE SUS MÁS RECIENTES CLÁSICOS, Y LO MEJORA CON MÁS PERSONAJES Y ARMAS

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Españl (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Capcom
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 24,99 €
- **Web:** *www.capcom.co.jp/devil4se*

16

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Campañas:** 3
- **Personajes:** 5
- **Tipos de arma:** Espadas, granadas, pistolas, bazookas, escopetas, ametralladoras
- **Mejoras:** Habilidades y armas
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo a 2.4 GHz, Athlon X2 a 2.8 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 27 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800GTS, Radeon HD 3850
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



Hmmm... Y esto, ¿cómo se abre? Si recuerdas, además de acción desenfrenada el juego propone varios puzles para abrir caminos.



Tres campañas, cinco personajes. A la trama de Nero y Dante se unen las de Lady y Trish, y Vergil. Aunque, en realidad son la misma...



Una chica no sale de casa sin su.... ¡bazooka! Las armas de Lady y Trish son tan brutales como todo lo demás en el juego.



¡Los demonios han vuelto a «Devil May Cry»! La edición renovada de la cuarta entrega de la saga de acción de Capcom llega con más personajes y armas para volver a dar la del pulpo a los demonios.



¡Vergil es una mala bestia! O nos lo parece a nosotros o es, de largo, el personaje más poderoso y bestia del juego. El nuevo protagonista de «DmC 4 S.E.» tiene combos demoledores. ¡Es un espectáculo!

Cada uno puede jugar su propia campaña, con sus armas únicas y estilo de combate propio, para ajustarse a tus gustos y ofrecerte más variedad en el juego. Aunque, en realidad... Bueno, lo cierto es que sí, puedes escoger personaje y campaña al jugar con esta «Special Edition», y puedes mejorar armas y habilidades a medida que ganes almas de tus enemigos masacrados. Pero la verdad es que los escenarios se reutilizan en cada campaña de forma masiva. Más que de tres campañas hay que hablar de jugar con tres estilos diferentes, armas y combos distintos. Aunque también hay que reconocer que esta puesta al día de «Devil May Cry 4» trae novedades en lo técnico: más y mejores animaciones, y texturas de más calidad y detalle, sobre todo, con sutiles mejoras en jugabilidad. Sumándole la incorporación de los nuevos personajes y estilos, sale un título tan espectacular como cabía esperar, aunque no exactamente tan variado –uno se espera que las campañas sean distintas, y no–. Pero si no lo llegaste a jugar en su momento, es la ocasión perfecta; y a un precio más que atractivo. **A.P.R.**

ALTERNATIVAS

›Mortal Kombat X

Más combate "klásico" que acción, pero un buen referente para los fans de un estilo distinto.

▶ Más inf. MM 244 ▶ Nota: 75

›Batman A. Knight

El nuevo título de la serie «Arkham» es impresionante... si no tienes problemas técnicos.

▶ Más inf. MM 246 ▶ Nota: 96

nuestra opinión

ACABA CON TODOS LOS DEMONIOS.
Viaja a la ciudad de Fortuna y combate la invasión de demonios que amenaza con destruirla y aniquilar a sus habitantes.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●○○
- ›Sonido ●●●●●●○
- ›Jugabilidad ●●●●●●○
- ›Dificultad ●●●●●○○
- ›Calidad/precio ●●●●●○○

Lo que nos gusta

- La incorporación de los nuevos personajes, lo que incluye también su armamento y habilidades, a la trama principal.
- Las mejoras en el apartado técnico se notan bastante, sobre todo en el detalle de las texturas en alta resolución, con más calidad.
- La intensidad de la acción sigue siendo épica.

Lo que no nos gusta

- La reutilización de los escenarios para la acción en las distintas campañas. No deja de ser el mismo perro con distintos collares; bueno, personajes.
- Sigue sin estar doblado a nuestro idioma.

Modo individual

Acción "japo" renovada a lo grande. «Devil May Cry 4» fue un estupendo juego de acción japonesa, con sus delirantes combos, acción vertiginosa, demonios y espadones varios. Su «Special Edition» recoge aquello, lo revive y mejora. Y aunque el tiempo no pasa en balde, la inclusión de nuevos personajes es un puntazo. Te divertirás.

La nota

85

OPORTUNIDADES



PLANETSIDE 2
Este popular free-to-play (en descarga) de SOE fue lanzado por Koch Media en una edición física con algunos extras por unos 10 €. Ahora esta misma edición puedes encontrarla en la tienda de Xtralife por el irresistible precio de 3,99 €.



EMERGENCY 5
La última entrega de la serie de estrategia «Emergency» está ya disponible a un precio reducido (-5 €). Ofrece múltiples desafíos para prestar ayuda en catástrofes o rescatar víctimas. Puedes encontar la edición física por 14,95 € en Game.



FLIGHT SIMULATOR X STEAM EDITION
No esperábamos que llegase una edición física de «FS X Steam Edition» a España, pero aquí está y llega completísima, con gráficos mejorados y a muy buen precio. Está disponible en la tienda de Game por 19,95 €.



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
Con motivo del estreno de la próxima entrega de «Deus Ex», («Mankind Divided») en el E3, Square Enix reedita la formidable entrega anterior, «Human Revolution» por sólo 9,95 €, distribuido por Koch Media.

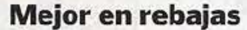
¡El amo de las calles!

Battlefield Hardline

Todos hemos jugador a policías y ladrones ¿En qué bando solías jugar tú? «Hardline» viene a ser lo mismo... ¡Pero a lo grande!

El fichaje de Visceral Games para desarrollar una nueva entrega de «Battlefield» trajo consigo un cambio de aires tan inesperado como necesario para renovar la serie. «Hardline» trasladaba el campo de batalla de un contexto bélico a la lucha contra el crimen y el terrorismo en las calles de Miami y Los Ángeles. Una trama policial con crímenes, drogas, corrupción... Una apuesta de EA que tuvo resultados atractivos e interesantes, aunque un tanto irregulares.

Asumiendo el papel de un policía de Miami –Nick Mendoza–, en «Battlefield: Hardline» pronto te ves envuelto en una conspiración en la que eres tachado de corrupto por un puñado de polis que sí lo son. Empujado a la clandestinidad, puedes elegir liarte con ellos a tiros o intentar echarles el guante placa en mano... Tú decides, y esa es una novedad en la serie.



Mejor en rebajas

El juego hereda algunos fallos de anteriores entregas como scripts algo rígidos y una IA algo caótica. Con todo, «Hardline» es un gran juego. Ofrece un espectáculo que luce genial, una trama sugerente, un multijugador con modos originales y acción vertiginosa. Ahora, que es más asequible, puedes ser más indulgente con sus fallos.







INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **PVP Recomendado:** 34,95 € Xtralife
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 243 (Mayo 2015)
- **Estudio/Cía.:** Visceral/DICE/EA
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *www.battlefield.com/es_ES/hardline*



La nueva nota
Acción con tiroteos y una estupenda trama que pasa en un contexto policíaco... **Aunque no está del todo exento de fallos, por momentos resulta un juego brillante.**

86

¿Damos una vuelta?

Ride

Sal a la carretera, compite y disfruta del paisaje.







Los aficionados al motociclismo han podido disfrutar de series basadas en competiciones oficiales como la MotoGP y de ocasionales combinaciones de acción y velocidad sobre dos ruedas. Pero sólo un puñado de títulos contemplan el motociclismo desde la perspectiva del aficionado, el motero que sale de ruta para para disfrutar de su montura. Ese es precisamente el espíritu de «Ride». Aunque con algunos desafíos que superan los límites a los que el conductor de una moto se vería obligado en la realidad. Echando manos de licencias de los principales fabricantes (14), el juego nos brinda un centenar de motos para competir en carreras de vértigo en el contexto de una gira alrededor del mundo que nos lleva a visitar quince enclaves diferentes. Festivales, desafíos, carreras en circuitos o carreretas... Una física demasiado simple y un estilo de juego arcade alejan al juego de cualquier pretensión de simulación. Pilotar no tiene ningún secreto.

Correr por correr

A «Ride» quizá le falte un punto de emoción, un desafío que te motive para competir. En definitiva, tienen que gustarte las motos. Pero es sencillo de jugar y ofrece realismo visual y fluidez. ¿Suficiente para ti?



FICHA TÉCNICA
- **Género:** Velocidad
- **PVP Recomendado:** 34,95 € (Game)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** No comentado
- **Estudio/Cía.:** Milestone
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *http://ridevideogame.com/*



La nueva nota

Muchas motos de calle, con un buen puñado de modalidades fuera de los habituales circuitos. Las físicas son flojas y arrastra ciertos bugs, pero es sencillo y luce bien.

80

Terror y supervivencia por parejas

Resident Evil Revelations 2

El horror se afronta mejor si vas en compañía





El estreno de «Revelations 2» resultó ser una grata sorpresa para los aficionados del "survival horror" en PC. Capcom no nos había dado motivos para esperar grandes cosas, pero lo cierto es que supo reinventar la saga con la "remastered" del original pero «Revelations 2» es más brillante. Lanzado originalmente por capítulos y después en formato físico, el juego mantiene la esencia de los «Resident Evil», acción lineal, puzles, recursos limitados, ambientación... Pero apuesta por una jugabilidad mejor definida, acción más intensa y dos parejas de protagonistas que juegan alternativamente y han de cooperar: Claire y Moira o Barry y Natalia.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura/Acción
- **PVP Recomendado:** 34,95 € (Xtralife)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 242 (Abril 2015)
- **Estudio/Cía.:** Capcom
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *www.capcom.co.jp/rev2*

18

La nueva nota

Sensacional ritmo de juego, con todas las cualidades de «Resident Evil» pero más intenso. La interacción con la doble pareja, cómo se apoyan y ayudan, una gozada.



SERIES CLÁSICAS

AVANCE	
Gas Guzzlers Extreme	19,95 €
BADLAND GAMES	
Crimes & Punisments – Sherlock Holmes	29,95 €
Motorclycle Club	29,95 €
Pack Deponia (1 y 2) Gold	24,95 €
Parzer Tactics HD	24,95 €
BANDAI NAMCO	
Dark Souls II GOTY Scholar of the First Sin	29,95 €
Enemy Front	9,95 €
Grid Autosport Black (Limited Edition)	19,95 €
Lords of the Fallen	19,95 €
The Banner Saga	4,95 €
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	9,95 €
Crysis 3	9,95 €
Dead Space	7,95 €
Dead Space 2	9,95 €
Dead Space 3	9,95 €
Mass Effect	9,95 €
Mass Effect 2	9,95 €
Mass Effect 3	9,95 €
Medal of Honor	9,95 €
Medal of Honor Warfighter	9,95 €
Need for Speed – Most Wanted	9,95 €
Origin Bundle Pack Acción Definitivo (Battlefield 4, Mass Effect 3, Dead Space 3, Medal of Honor)	39,95 €
SimCity 4 Deluxe	9,95 €
Trilogía Crysis	39,95 €
Trilogía Mass Effect	39,95 €
Ultima IX Ascension	4,95 €
FX INTERACTIVE	
Drive Simulators 2015	19,95 €
Flight Simulators 2015	19,95 €
History Empires Anthology	9,95 €
La Colección de Simuladores 2015	19,95 €
La Conquista de América (Pack)	14,95 €
Master of Games Anthology Deluxe (Pack)	14,95 €
KOCH MEDIA	
Dead Island Double Pack	9,95 €
Escape Dead Island	19,95 €
Lara Croft & the Temple of Osiris Edición Coleccionista	19,95 €
Metro Last Light Limited Edition	4,95 €
Metro Redux	19,95 €
Risen 3	9,95 €
Ryse – Son of Rome	14,95 €
Sacred 3	29,95 €
Saints Row IV Game of the Century Edition	9,95 €
Saints Row Re-Elected & Gat Out of Hell	19,95 €
Sleeping Dogs Definitive Edition (Edición Limitada)	14,95 €
The Evil Within	29,95 €
Wildstar	4,05 €
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2015	19,95 €
MERIDIEM GAMES	
Divinity Original Sin	34,95 €
Europa Universalis IV	19,95 €
Omerta Gold Edition	4,95 €
Tropico (Dictator Pack)	9,95 €
Tropico 5	19,95 €
MICROSOFT	
Alan Wake's American Nightmare	8,95 €
SEGA	
Alien: Isolation (Edición Ripley)	29,95 €
Company of Heroes 2	19,95 €
Company of Heroes 2: Ardennes Assault	19,95 €
Football Manager 2015	19,95 €
NBA 2K15	19,95 €
UBISOFT	
Assassin's Creed III – Special Edition	196,99 €
Assassin's Creed Unity - Special Edition	39,99 €
Fallout 3 GOTY	9,95 €
Fallout New Vegas Ultimate Edition	9,95 €
Might & Magic: Heroes III HD Edition	14,95 €
South Park: La Vara de la Verdad	24,95 €
Splinter Cell	4,95 €
The Crew	29,95 €
The Elder Scrolls IV Oblivion Edición 5º Aniversario	14,95 €
Watch Dogs – Special Edition	29,95 €
WARNER BROS.	
La Tierra Media - Sombras de Mordor	24,95 €
Mad Max	3 €

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 4 (12) — Simulación · Electronic Arts
2. GRAND THEFT AUTO V (18) — Acción · Rockstar/Take 2
3. LOS SIMS 4 (12) — Simulación · Electronic Arts
4. WORLD OF WARCRAFT 5.0 (12) — MMORPG · Activision Blizzard
5. HEROES OF THE STORM PACK DE INIC... (12) — MOBA · Activision Blizzard
6. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM (16) — Estrategia · Activision Blizzard
7. STARCRAFT II BATTLECHEST (16) — Estrategia · Activision Blizzard
8. THE WITCHER 3 WILD HUNT (18) — Rol/Acción · Bandai Namco
9. DIABLO III REAPER OF SOULS (16) — Rol/Acción · Activision Blizzard
10. STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY (16) — Estrategia · Activision Blizzard

* Datos elaborados por GfK para AEVI correspondientes a Junio de 2015.

U.K.

1. THE SIMS 4 (12) — Simulación · EA
2. STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID (16) — Estrategia · Blizzard
3. FOOTBALL MANAGER 2015 (3) — Estrategia · SEGA
4. THE SIMS 4 GET TO WORK (12) — Simulación · EA
5. CALL OF DUTY BLACK OPS III (18) — Acción · Activision Blizzard
6. THE SIMS 3 ISLAND PARADISE (12) — Simulación · EA
7. THE SIMS 3 (12) — Simulación · EA
8. THE SIMS 3 STARTER BUNDLE (12) — Simulación · EA
9. THE SIMS 3 UNIVERSITY LIFE (12) — Simulación · EA
10. THE SIMS 3 SEASONS EXPANSION PACK (12) — Simulación · EA

* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 3ª semana de Julio de 2015.

U.S.A.

1. STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID — Estrategia · Blizzard
2. MINECRAFT (DESCARGA) — Simulación/Estrategia · Mojang
3. THE SIMS 4 SPA DAY (DESCARGA) — Simulación · EA
4. THE SIMS 3 STARTER PACK — Simulación · EA
5. THE SIMS 4 — Simulación · EA
6. FINAL F. XIV HEAVENSWARD (DESCARGA) — MMO · Square Enix
7. THE SIMS 3 EXPANSION BUNDLE — Simulación · EA
8. FINAL F. XIV A REALM REBORN (DESCARGA) — MMO · Square Enix
9. THE SIMS 4 GET TO WORK — Simulación · EA
10. DRAGON AGE INQUISITION (DESCARGA) — Rol · EA

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 3ª semana de Julio de 2015.

recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 HEROES OF THE STORM



MOBA · Blizzard
Activision Blizzard · Free2play (micropagos)



Blizzard ha entrado en el mundo del MOBA como le gusta hacer las cosas: ¡a lo grande! No es tan complejo como otros juegos del género, y es perfecto para iniciarse en el mismo.

Comentado en MM 245 · Puntuación: 89

3 THE WITCHER 3 WILD HUNT



Rol/Acción/Aventura · CD Projekt RED
Bandai Namco · 59,99 €



El JDR más deseado no sólo ha llegado ya sino que es todo lo que esperábamos y mucho más. «The Witcher 3» es una obra maestra del género y un juegazo imprescindible.

Comentado en MM 244 · Puntuación: 98

4 PILLARS OF ETERNITY



Rol · Obsidian/Paradox
Meridiem · 44,95 €



Obsidian mira a los clásicos para ofrecer uno de los JDR más potentes que hayas visto en mucho tiempo, con un estilo único que emula a los grandes del género de los 90.

Comentado en MM 243 · Puntuación: 94

9 ENDLESS LEGEND



Estrategia/Rol · Amplitude
Avance · 29,99 €



Amplitude se ha sacado de la manga un juegazo. La propuesta de «Endless Legend» te hará estar horas y horas pegado al PC. Es bonito, divertido y jugarás un turno tras otro.

Comentado en MM 238 · Puntuación: 91

10 LORDS OF XULIMA



Rol · Numantian Games
Meridiem · 19,99 €



El juego de los españoles de Numantian Games es un poema de amor al rol más clásico. Duro, sin concesiones, fascinante y absorbente. Su apariencia naif oculta un juegazo.

Comentado en MM 246 · Puntuación: 92

11 DIVINITY ORIGINAL SIN



Rol · Larian Studios
Larian Studios · 36,99 €



Un juego de rol inspirado en el estilo de los grandes clásicos, que ofrece absoluta libertad en acción, elecciones y jugabilidad. Te entusiasmará, pese a estar únicamente en inglés.

Comentado en MM 235 · Puntuación: 94

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA — STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

Blizzard · Activision Blizzard · 39,95€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

Comentado en MM 188 · Puntuación: 98

ACCIÓN — DISHONORED



Arkane/Bethesda · Koch Media · 19,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 99

AVENTURA — HOLLYWOOD MONSTERS 2



Pendulo Studios · FX · 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

Comentado en MM 198 · Puntuación: 93

1 BATMAN ARKHAM KNIGHT



» Acción/Aventura » Rocksteady
» Warner Bros. » 59,99 €



Muchos usuarios de PC han tenido dificultades para jugar con «Arkham Knight» hasta el punto de que Rocksteady ha parado las ventas del juego, pero cuando puedan probarlo sabrán por qué es un juegazo increíble y una alucinante conclusión a al trilogía. Impresionante en tecnología y jugabilidad.

» Comentado en MM 246 » Puntuación: 96



5 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



» Estrategia » Blizzard
» Activision Blizzard » Gratuito



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

» Comentado en MM 230 » Puntuación: 98

6 GRAND THEFT AUTO V



» Acción/Aventura » Rockstar
» Take 2 » 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidaces, su jugabilidad... Un juegazo.

» Comentado en MM 243 » Puntuación: 98

7 MASSIVE CHALICE



» Estrategia/Rol » Double Fine
» Double Fine » 19,99 €



Una combinación explosiva de ambientación medieval a lo Juego de Tronos con el estilo de acción de un juegazo como «XCOM». ¿El resultado? Alucinante y divertidísimo.

» Comentado en MM 246 » Puntuación: 92

8 PROJECT CARS



» Velocidad/Simulación » Slightly Mad Studios
» Bandai Namco » 49,99 €



Otro que se ha hecho de rogar de lo lindo, pero del que se puede decir que la espera ha merecido la pensa, porque es un pedazo de juego de carreras como no hay otro.

» Comentado en MM 244 » Puntuación: 93

12 LEGEND OF GRIMROCK II



» Rol » Almost Human
» Almost Human » 21,99 €



El estilo clásico del rol está viviendo un resurgir maravilloso. Juegazos como «Legend of Grimrock II» así lo demuestran, con puzles y desafíos sensacionales para los fans del género.

» Comentado en MM 238 » Puntuación: 93

13 GREY GOO



» Estrategia » Petroglyph/Grey Box
» Meridiem » 29,95 €



Estrategia de ciencia ficción en tiempo real, que bebe de las fuentes de los grandes clásicos del género. Un juego que entusiasmará a los fans de «StarCraft».

» Comentado en MM 245 » Puntuación: 90

14 CIVILIZATION BEYOND EARTH



» Estrategia » Firaxis/2K
» Take 2 » 49,99 €





Firaxis y Sid Meier se han vuelto a sacar de la mano un juegazo, capaz de mejorar y renovar la fórmula de «Civilization». Un cambio para mejor, que aporta innovación y diversión.

» Comentado en MM 237 » Puntuación: 96

15 STARDRIVE 2



» Estrategia » ZeroSum Games
» Avance » 19,99 €



La estrategia 4X alcanza cotas de excelencia en «StarDrive 2», un juego inspirado por el clásico «Master of Orion» que entusiasmará a los jugadores más veteranos.

» Comentado en MM 246 » Puntuación: 85

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

» Bethesda » Koch Media » 19,95€

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

VELOCIDAD

NEED FOR SPEED SHIFT

» Slighty Mad/Black Box/EA » EA » 9,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

» Comeantado en MM 178 » Puntuación: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

» Ubisoft Romania » Ubisoft » 9,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

» Comentado en MM 185 » Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

» EA Sports » Electronic Arts » 39,95€

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

» Comentado en MM 225 » Puntuación: 94

Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

Parecía que la cosa iba a seguir calmada, pero ha llegado Blizzard como un ciclón y se ha abierto paso hasta lo más alto de la tabla. ¿Qué otra cosa podíamos esperar, en realidad?





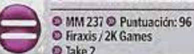
1 HEROES OF THE STORM



- 42 % de las votaciones
- MM 245 · Puntuación: 89
- Blizzard
- Activision Blizzard



2 CIVILIZATION V BEYOND EARTH



- 25 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 96
- Firaxis / 2K Games
- Take 2



3 XCOM ENEMY WITHIN

- 19 % de las votaciones
- MM 226 · Puntuación: 96
- Firaxis/2K Games
- Take Two

4 ENDLESS LEGEND

- 10 % de las votaciones
- MM 238 · Puntuación: 91
- Amplitude Studios
- Avance

5 CITIES SKYLINES



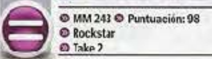
- 4 % de las votaciones
- MM 243 · Puntuación: 94
- Colossal Order/ Paradox
- Meridiem

ACCIÓN

Donde sí que no hay cambios -tampoco es de extrañar- es en lo más destacado de la acción. «GTA V» sigue ahí, firme y, por lo que parece, va a durar mucho. Al menos, hasta el mes que viene...



1 GRAND THEFT AUTO V



- 52 % de las votaciones
- MM 243 · Puntuación: 98
- Rockstar
- Take 2



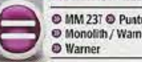
2 WOLFENSTEIN THE NEW BLOOD



- 20 % de las votaciones
- MM 244 · Puntuación: 90
- MachineGames / Id Software / Bethesda
- Koch Media



3 SOMBRAS DE MORDOR



- 12 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 95
- Monolith / Warner
- Warner

4 ALIEN ISOLATION

- 10 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 95
- Asembly / SEGA
- Koch Media

5 ASSASSINS: CREED UNITY

- 6 % de las votaciones
- MM 239 · Puntuación: 85
- Ubisoft (varios)
- Ubisoft

AVENTURA

Han pasado muchas aventuras últimamente por nuestros discos duros, pero vosotros tenéis claras vuestras favoritas. Un mes más la clasificación permanece sin cambios.



1 GOODBYE DEPONIA

- 38 % de las votaciones
- MM 244 · Puntuación: 90
- Daedalic
- AvanceDiscos



2 DEAD SYNCHRONICITY

- 27 % de las votaciones
- MM 244 · Puntuación: 88
- Fictiorama / Daedalic
- Meridiem



3 RANDAL'S MONDAY

- 21 % de las votaciones
- MM 239 · Puntuación: 90
- Nexus Games / Daedalic
- Meridiem

4 GAME OF THRONES

- 10 % de las votaciones
- MM 241 · Puntuación: 88
- Telltale Games
- Telltale

5 THE WOLF AMONG US

- 4 % de las votaciones
- MM 228 · Puntuación: 90
- Telltale Games
- Telltale Games

ROL

¡Buf! Geralt sigue en lo más alto y parece que no va a ceder su puesto en breve. Y es que la épica de «The Witcher 3» es enorme, tanto como su fascinante mundo de juego. ¿Lo has probado?



1 THE WITCHER 3 WILD HUNT

- 50 % de las votaciones
- MM 244 · Puntuación: 98
- CD Projekt RED
- Bandai Namco



2 PILLARS OF ETERNITY

- 26 % de las votaciones
- MM 243 · Puntuación: 94
- Obsidias / Paradox
- Meridiem



3 DRAGON AGE INQUISITION

- 12 % de las votaciones
- MM 239 · Puntuación: 94
- BioWare / EA
- EA

4 DIVINITY ORIGINAL SIN

- 9 % de las votaciones
- MM 235 · Puntuación: 94
- Larian Studios
- Larian Studios

5 LEGEND OF GRIMROCK II

- 3 % de las votaciones
- MM 238 · Puntuación: 93
- Almost Human
- Almost Human

VELOCIDAD

Tan rápido como se aupó «Project CARS» a la cabeza de la carrera se ha afianzado en la misma. Y parece que, o la cosa cambia el mes que viene con los nuevos juegos del género, o hay líder para rato...



1 PROJECT CARS



- 48 % de las votaciones
- MM 244 · Puntuación: 93
- Slightly Studios
- Bandai Namco



2 F1 2013

- 22 % de las votaciones
- MM 225 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



3 GRID AUTOSPORT

- 14 % de las votaciones
- MM 235 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai

4 F1 2014

- 10 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 86
- Codemasters
- Bandai Namco

5 MOTO GP 14

- 6 % de las votaciones
- MM 221 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

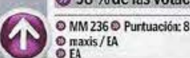
¡Sorprendente baile de puestos en la simulación! No tanto porque no se merezcan subir o bajar, sino por el inmovilismo que caracterizaba a la lista en los últimos meses.





1 LOS SIMS 4

38 % de las votaciones



MM 236 Puntuación: 85
maxis / EA
EA



2 ELITE: DANGEROUS

36 % de las votaciones



MM 240 Puntuación: 88
Frontier Developments
Frontier Developments



3 SILENT HUNTER 5

12 % de las votaciones



MM 185 Puntuación: 94
Ubisoft Romania
Ubisoft

4 WORLD OF WARPLANES

7 % de las votaciones



MM 227 Puntuación: 94
Wargaming.net
Wargaming



5 MICROSOFT FLIGHT

7 % de las votaciones



MM 193 Puntuación: 95
Neoqb/777 Studios/Aerosoft
Kaipioni

DEPORTIVOS

En el deporte sí que no hay alteraciones. Sigue mandando quien mandaba, y sigue a la zaga los mismos, en las mismas posiciones. No es realmente malo, aunque sí rutinario.



1 NBA 2K15

39 % de las votaciones



MM 239 Puntuación: 94
Visual Concepts / 2K
Take 2



2 FOOTBALL MANAGER 2015

27 % de las votaciones

MM 239 Puntuación: 92
Sports Interactive / SEGA
Koch Media





3 NBA 2K14

20 % de las votaciones

MM 225 Puntuación: 94
2K Games
Take 2



4 FX FÚTBOL

11 % de las votaciones



MM 220 Puntuación: 88
FX Interactive
FX Interactive



5 FIFA 15

3 % de las votaciones







MM 237 Puntuación: 92
Electronic Arts
Electronic Arts

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

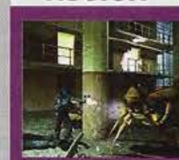
En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
41% de las votaciones	36% de las votaciones	23% de las votaciones
Comentado en MM 131	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 96	Puntuación: 91	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

ACCIÓN



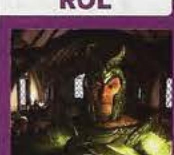
1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
52% de las votaciones	40% de las votaciones	8% de las votaciones
Comentado en MM 119	Comentado en MM 80	Comentado en MM 156
Puntuación: 98	Puntuación: 86	Puntuación: 98
Valve	Remedy Entertainment	Crytek

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
47% de las votaciones	33% de las votaciones	20% de las votaciones
Comentado en MM 47	Comentado en MM 42	Comentado en MM 139
Puntuación: 92	Puntuación: 85	Puntuación: 90
LucasArts	LucasArts	Funcom

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER N.	3. ULTIMA VII
45% de las votaciones	38% de las votaciones	17% de las votaciones
Comentado en MM 135	Comentado en MM 50	Comentado en MM 63
Puntuación: 95	Puntuación: 91	Puntuación: 97
Bethesda Softworks	BioWare	Origin

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIM.	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
40% de las votaciones	38% de las votaciones	22% de las votaciones
Comentado en MM 147	Comentado en MM 133	Comentado en MM 87
Puntuación: 96	Puntuación: 95	Puntuación: 90
Eden Games	Codemasters	Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
42% de las votaciones	36% de las votaciones	22% de las votaciones
Comentado en MM 148	Comentado en MM 83	Comentado en MM 108
Puntuación: 94	Puntuación: 90	Puntuación: 90
Ubisoft/Ubisoft	1C/Maddox Games	Eagle Dynamics

DEPORTIVOS



1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
47% de las votaciones	35% de las votaciones	18 % de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 62	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 95	Puntuación: 86
SEGA	Sensible Software	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

GAME

Selección GAME Premium PC

Steam Link

Disfruta tus juegos de Steam en cualquier TV de la casa con Steam Link.



54,95 €

›CARACTERÍSTICAS:
- Resolución de 1080p a 60 FPS.
- Conexión Fast Ethernet de 100 Mbit/s y Wireless 802.11ac 2x2 (MIMO).
- 3 puertos USB 2.0.
- Capacidad integrada de emparejamiento con el Steam Controller.
- Bluetooth 4.0.
- Salida HDMI.
- Compatible con el Steam Controller (se vende por separado), el controlador de Xbox One o de Xbox 360 con cable, el controlador inalámbrico de Xbox 360 para Windows, el gamepad Logitech Wireless F710 o el teclado y el ratón.

›CONTENIDO:
- Steam Link.
- Adaptador de corriente.
- Cable HDMI 2.0.
- Cable Ethernet.

›REQUISITOS:
- Ordenador con SteamOS o el modo Big Picture de Steam en Windows Vista o posterior, Mac OS X 10.10 (Yosemite) o posterior, Linux Ubuntu 12.04 o posterior.
- TV o monitor capaz de funcionar a una resolución de 720p o 1080p.
- Cualquiera de los dispositivos de entrada listados anteriormente.
- Conectividad de red local tanto al Steam Link como al ordenador.

Steam Mando

Experimenta un nuevo nivel de control preciso para tus juegos favoritos.



54,95 €

›CARACTERÍSTICAS:
- Trackpads duales.
- Respuesta háptica en HD.
- Stick analógico.
- Gatillos de doble pulsación, cada uno con 10° de movimiento, un sensor de flujo magnético y un pulsador táctico.
- Sensores de giróscopo y acelerómetro que permiten emular el giro de un volante y otros controles de movimiento.
- Controles configurables.
- Capacidad de multijugador local en juegos compatibles.
- Modo con cable o inalámbrico (dual).
- Conexión USB 2.0 por puerto Micro USB (cable no incluido).
- Aproximadamente 5 metros de alcance de comunicación inalámbrica. Los resultados reales pueden variar.
- Más de 40 horas de juego utilizando las pilas alcalinas AA incluidas.

›CONTENIDO:
- Steam Controller.
- 2 pilas AA.
- Adaptador de emparejamiento inalámbrico USB.

›REQUISITOS:
- A Steam Machine o cualquier equipo capaz de ejecutar el modo Big Picture de Steam para poder ver, editar, guardar y compartir las asignaciones del Steam Controller.

Smartphone Unusual 55Y 5,5" IPS Quad Core Blanco

Más que un teléfono. Podrás dominar todo el mundo multimedia.



149,95 €

›CARACTERÍSTICAS:
- Medidas: 154 x 78 mm
- Pantalla: 5,5"
- Procesador: 4 núcleos
- Almacenamiento: 12 GB
- Sistema Operativo: Android 4.2
- CPU: CPU QUAD CORE
- Pantalla: 5.5" Tecnología IPS
- Resolución de pantalla: 540 x 960 px
- Dual SIM
- Conectividad: 3G, WiFi, Bluetooth 4.0
- Memoria: 1 GB RAM
- Almacenamiento interno: 12 GB (ampliable con microSD hasta 32GB)
- Sensor-G
- Camara trasera: 8 MPx
- Camara frontal: 0.3 MPx
- GPS
- Toma de auriculares: Stereo jack
- Bateria: 1800 mAh.

Smartphone Hyundai Horse 5" IPS 8Gb Octa Core

¿Menos de 100€ un smartphone tan completo? ¡Sí, es posible!



99,95 €

›CARACTERÍSTICAS:
- Pantalla: 5" , 12cm
- Resolución: IPS, qHD 960 x 540
- Procesador: MTK6592M, Octa Core, 1,4 GHz
- Memoria RAM: 1 GB
- Memoria FLASH: 8 GB Flash
- S.O.: Android 4.4.2
- GPS: Sí
- 2G: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900
- 3G: WCDMA 900/2100
- Cámara frontal: 2 Mpx
- Cámara trasera: 8 Mpx
- Batería: 1800 mAH, 3,7V
- Dimensiones: 147x73X9.6

- CONEXIONES:
- Doble ranura SIM
- Micro USB (OTG)
- Jack 3.5 mm para auriculares
- Ranura micro SD (hasta 32 GB)

Consigue estos productos a través de 

Consulta www.game.es/CYR para más información

Auriculares Wireless PDP Afterglow Prismatic

Altavoces fabricados en Neodimio de 50 mm, Dolby Digital, inalámbrico... ¿de verdad crees que necesitas más?

59,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Altavoces de Neodynium de 50mm.
- Procesamiento de señal Dolby digital.
- Banda de sujeción reforzada con acero.
- Iluminación LED a color prismática.
- Batería recargable integrada con más de 10 horas de autonomía.
- Headset sincronizado con Dolby Digital.
- Soporte de carga con 100 metros de alcance inalámbrico
- Puerto USB para recargar.
- Instalación plug and play con salidas digitales y analógicas.
- Iluminación afterglow.

›COMPATIBILIDAD:

- Con un amplio rango de sistema de juego incluyendo PlayStation 4. Úsalo para jugar en PlayStation 4, Xbox 360, PlayStation 3, WiiU y PC; ver películas y series en tu TV o escuchar música y ver vídeos en tu móvil usando el cable de 3.5mm incluido.



Auriculares Plantronics Gamecom D60 PS4/PS3/PSV/PC

Si los juegos suenan de forma realista y los comandos y llamadas se oyen claramente, vencerás más rápido.

49,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Altavoces estéreo de 40 mm reproducen el audio característico de Plantronics: un sonido estéreo de alta calidad con una claridad fabulosa y unos graves magníficos.
- Micrófono flexible con anulación de ruido de fondo.
- Amplificador que permite alternar la fuente del micrófono entre el chat del juego y las llamadas telefónicas o de Skype.
- Con el amplificador podrás mezclar el balance de la acción del juego con el audio del chat, la música del móvil, las llamadas o Skype sin apartar la mirada de la pantalla.
- Tres configuraciones de ecualización en el amplificador para elegir entre Puro (mayor claridad de voz), Intensificar (aumento del rango medio) y Sísmico (sin distorsión de graves).
- Longitud del cable: 3,6 metros.

Ratón Tacens Mars Gaming MM1 3200dpi



El nuevo ratón MM1 de la gama Mars Gaming sorprende a primera vista.

10,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Cambio de DPI on the fly y modificación de color en función del mismo.
- Diseñado para gaming.
- USB chapado en oro para mejorar la conectividad
- Cable trenzado extralargo de 2 metros de longitud
- Acabado en goma que facilita el agarre y la precisión en los movimientos.
- 6 botones gaming profesionales capaces de hasta 5 millones de pulsaciones
- Rueda scroll de alta velocidad.

micromanía

¡Lo hemos probado!

STEAM LINK

La reserva de uno de los productos más espectaculares para PC en 2015 ya es posible en GAME. El Steam Link te permitirá disfrutar de tus juegos de Steam en cualquier TV de tu casa sin el menor problema. ¿Quieres ser uno de los primeros en disfrutarlo? ¡Resérvalo ya!

MANDO STEAM

La tecnología más avanzada de control en un pad como no has visto otro. El Mando Steam se adentra en la vanguardia de los actuadores hapticos para que el menor gesto te ofrezca una respuesta perfecta en tus juegos. ¡Ya puedes reservarlo para hacerte con él y presumir!

SMARTPHONE UNUSUAL 55Y 5,5" IPS QUAD CORE BLANCO

Controlar todo el multimedia, tus llamadas y mensajes por muy poco dinero es posible con un smartphone tan atractivo en su diseño como potente en sus prestaciones. Si estás pensando en actualizarte... ¡no lo dudes!

SMARTPHONE HYUNDAI HORSE 5" IPS 8GB OCTA CORE

Un potente smartphone por menos de 100 euros no es un imposible. El Hyundai Horse 5" es la prueba. Un teléfono con un procesador de última generación y almacenamiento hasta 32 GB, para guardar todo lo que te importa.

AURICULARES WIRELESS PDP AFTERGLOW PRISMATIC

La tecnología más avanzada en audio llega a los auriculares Wireless Prismatic por mucho menos dinero de lo que imaginas. Dolby Digital, altavoces de Neodimio y compatibilidad con todos tus sistemas de juego.

AURICULARES PLANTRONICS GAMECOM D60 PS4/PS3/PSV/PC

Tus partidas online no volverán a ser lo mismo tras probar los Plantronics Gamecom D60. La calidad de su sonido, la reducción de ruido del micrófono, la posibilidad de alternar entre el chat y las llamadas de Skype... ¡Lo tiene todo!

RATÓN TACENS MARS GAMING MM1 3200DPI

¿Creías que los ratones gaming eran caros? Eso es porque no conocías el Tacens MArs Gaming MM1. Por muy poco conseguirás un ratón vanguardista donde el diseño y las prestaciones se combinan de forma perfecta.



¡LOS NOMBRES QUE HAN FORJADO EL GÉNERO EN PC!

LAS MEJORES SAGAS DE ROL

Llegar a modelar una obra maestra en el rol no es algo que se pueda hacer de la noche a la mañana. Es cuestión de años, entregas y una evolución constante. ¿Cuál es tu saga favorita?

SAGA FALLOUT



- **JUEGOS**: «Fallout» (1997), «Fallout 2» (1998), «Fallout 3» (2008), «Fallout New Vegas» (2010). *Spin-offs*: «Fallout Tactics: Brotherhood of Steel» (2001), «Fallout: Brotherhood of Steel» (2004)
- **AMBIENTACIÓN**: Futurista, ciencia ficción, postapocalíptica.
- **ESTUDIO/COMPAÑÍA**: Interplay, Black Isle Studios, Obsidian, Bethesda

Bethesda daba la campanada en el E3 2015 con el anuncio oficial de «Fallout 4». Pero hasta llegar ahí, una de las sagas más importantes en la renovación del rol moderno comenzó su camino hace casi 20 años, con un puñado de nombres míticos tras su desarrollo...

FALLOUT CLÁSICOS



La reunión de Brian Fargo, Christopher Taylor, Leonard Boyarsky y Feargus Urquhart, entre otros, para rendir homenaje a uno de sus juegos favoritos, «Wasteland» (1988), culminó con la creación de un un JDR en un mundo abierto y postnuclear, con un toque retrofuturista que ha sido marca de la casa, al igual que su sistema SPECIAL, desde 1997. Combates por turnos y exploración en tiempo real marcaban su diseño.





FALLOUT NEW VEGAS

A Obdisian siempre se la ha dado bien coger el testigo de sagas de rol bien asentadas para desarrollar historias paralelas en los mismos universos. Les pasó con «Neverwinter Nights» y «Knights of the Old Republic», hasta llegar a «Fallout New Vegas». Era casi inevitable, puesto que Feargus Urquhart acabó como CEO de Obsidian, para volver al universo al que dio vida originalmente, pero de forma más espectacular que nunca.



EDICIONES ESPECIALES



Con la ambientación de esa Las Vegas postapocalíptica y tal y como comenzaba el juego –con aquella ficha de casino–, la Edición Especial tomaba esa excusa para incluir fichas y cartas, entre otros extras.

FALLOUT 3



Cuando Bethesda se hizo con los derechos del universo «Fallout» y sus estudios de desarrollo, capitaneados por Tood Howard, decidieron revolucionar la saga, el resultado fue «Fallout 3», una revolucionaria combinación de la tecnología que había alumbrado un par de años antes el espectacular «Oblivion» con el universo postnuclear de la «Fallout». Ahora, el jugador ya no concibe otro diseño para la saga más que el nacido en esta entrega.

EDICIONES ESPECIALES

Sí, nos ha dejado alucinados el Pip-Boy de la Edición Especial de «Fallout 4», pero, ¿sabías que la de «Fallout 3» ya traía uno? No era tan "real" ni tan espectacular, pero te lo podías colocar en el brazo y fardar.



Durante los últimos meses hemos podido disfrutar de algunos juegazos de rol que han venido a demostrar que no sólo el género está más en boga que nunca, sino que se ha convertido en punta de lanza de diseño, tecnología y concepto. Sí, el rol vive uno de sus momentos más dulces, pero si ahora podemos disfrutar de juegazos como «Dragon Age Inquisition» o «The Witcher 3: Wild Hunt», no es por casualidad, sino porque durante años –en algunas casos, décadas–, se ha venido fraguando una serie de reglas, modelos y diseños que han madurado ahora.

Explosión rolera

El género ha explotado permitiéndonos disfrutar de títulos de categoría como no se habían visto. Al tiempo, el estilo más clásico del género sigue influyendo de forma definitiva en multitud de juegos que, emergiendo del panorama indie, han sido capaces de convertirse en referentes. ¿Por qué es el rol el género más espectacular del momento? Porque ninguno ha sido tan variado, fructífero, versátil y prolífico. Por eso, es necesario repasar las mejores sagas que lo han definido, para saber de dónde vienen los juegazos que ya tene-

EN LOS ÚLTIMOS AÑOS EL ROL SE SITÚA EN LA PUNTA DE LANZA TÉCNICA Y DE DISEÑO DE ACCIÓN



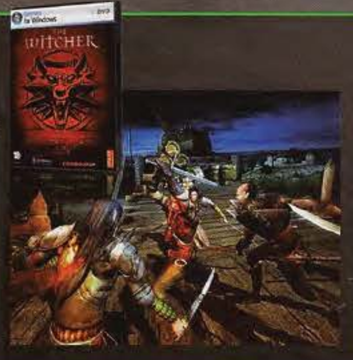
SAGA THE WITCHER

Sin duda, CD Projekt RED insufló una bocanada de aire fresco en el universo del rol para PC. Su adaptación de las novelas de Sapkowski, con el lanzamiento en 2007 de «The Witcher», dejó boquiabierto al fan y pasmada a la industria. Otro tipo de rol fantástico era posible...

- **JUEGOS DE LA SAGA:** «The Witcher» (2007), «The Witcher 2 : Assassin's of Kings» (2011), «The Witcher 3: Wild Hunt» (2015).
- **AMBIENTACIÓN:** Fantasía medieval
- **ESTUDIO:** CD Projekt RED
- **CONTROL:** Personaje único (Geralt de Rivia). En «The Witcher 3», control ocasional de Ciri.

THE WITCHER

Con BioWare y Obsidian dominando el panorama del rol en la primera década del siglo XXI, «The Witcher» llegó para dejarnos pasmados. Partiendo de las Aurora Tools creadas por BioWare diseñaron un juego técnicamente brillante, ambientado en un universo de juego fascinante y donde las consecuencias de tus decisiones alcanzaban muuucho más lejos de lo que podías imaginar. Un nuevo estilo de rol nacía.





EDICIONES ESPECIALES

Sólo un año después del lanzamiento del juego, aparecía la Enhanced Edition, con numerosas mejoras técnicas, de diseño y contenido extra.



THE WITCHER 2 ASSASIN'S OF KINGS

Cuatro años después del primer contacto con Geralt en el PC, CD Projekt RED asumía la autoría técnica total de su continuación, ofrecía un diseño de acción y visual radicalmente distinto, y ofrecía innovaciones brillantes en cuanto al interfaz de usuario y el sistema de juego. Su historia, personajes, brutalidad, realismo y desarrollo, donde cada acción tiene efectos a largo plazo, lo convierten en un juego imprescindible para el fan del rol.





EDICIONES ESPECIALES

Una de las ediciones de coleccionista más espectaculares de 2011: incluía un busto de Geralt en escayola, mapas, dados... Posteriormente, GOG lanzó una Enhanced Edition del juego en formato digital.

THE WITCHER 3 WILD HUNT



Aunque hemos esperado casi un año más de lo deseado desde su anuncio, «Wild Hunt» es una auténtica obra maestra del género. Una delicatessen tanto técnica como de diseño e historia. Sí, no es un rol al uso –ni hay clases, ni personajes alternativos–, pero el cambio a un mundo abierto, sus decenas de misiones, su historia y la perfecta recreación del universo de Sapkowski lo convierten en una compra obligada. ¡Es genial!

EDICIONES ESPECIALES

La Edición de Coleccionista de «Wild Hunt» es un sueño para los fans. Su espectacular figura en resina, el colgante del lobo y los diversos extras la hacen imprescindible.... si tienes espacio. ¡Su tamaño es enorme!



LEGEND OF GRIMROCK



Almost Human fue el estudio que decidió asumir un riesgo brutal en un periodo en que sólo la modernidad era la clave en el rol: crear con la tecnología actual un JDR de estilo y diseño clásicos.

> **LEGEND OF GRIMROCK** se ha convertido, ya con dos títulos, en toda una saga. Una que combina lo mejor de los clásicos y del diseño más actual. Si no lo has probado, deberías.

LAS GRANDES SAGAS DEL GÉNERO SE REVITALIZAN CON NUEVAS ENTREGAS EN 2015 Y 2016

mos en las manos y los que están por venir en los próximos meses.

Herederos de ayer

Mirando a uno de los títulos más relevantes de 2014, «Dragon Age Inquisition», sólo lo más veteranos verán en él la semilla sembrada por un clásico de hace años: «Baldur's Gate». Y es que la mayoría no sabe que BioWare inició el proyecto «Dragon Age Origins»

SAGA THE ELDER SCROLLS

- **JUEGOS DE LA SAGA:** «Arena» (1994), «Daggerfall» (1996), «Morrowind» (2002), «Oblivion» (2006), «Skyrim» (2011). *Spin-offs*: «Battlespire» (1997), «Redguard» (1998), «Legends» (2015)
- **AMBIENTACIÓN:** Fantástica medieval
- **ESTUDIO/COMPAÑÍA:** Bethesda Game Studios
- **CONTROL:** Personaje único (personalizable)

Una de las sagas más venerables del rol en PC –más, incluso, que «Fallout»–. Más de 20 años llevamos recorriendo los confines de Tamriel y más allá, incluso, del plano físico del planeta Nirn. Y eso que todo empezó con la idea de hacer un juego, básicamente, de combate...



THE ELDER SCROLLS ARENA

Aunque el combate por diversos lugares, en las arenas de las ciudades –de ahí su nombre– iba a ser su eje, poco a poco la exploración de mazmorras y las misiones secundarias lo convirtieron en un JDR enorme.



THE ELDER SCROLLS II DAGGERFALL

Dos años tras «Arena» llegaba «Daggerfall». Más grande y ambicioso, con múltiples soluciones a sus misiones. El mundo de juego tenía un tamaño similar a Gran Bretaña, con 15.000 ciudades y 750.000 habitantes.



THE ELDER SCROLLS III MORROWIND

Aunque la idea de «Morrowind» surgió durante el desarrollo de «Daggerfall», no se disponía de la tecnología para asumir la producción de un juego así. Su desarrollo obligó a triplicar el tamaño del estudio, se utilizó el motor Gamebryo para su producción, y durante el primer año Bethesda se dedicó a diseñar "The Elder Scrolls Construction Set", las herramientas necesarias para crear «Morrowind», ambientado en la provincia del mismo nombre en Tamriel.



THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

Toda la experiencia acumulada en «Morrowind», más una historia brutal, personajes excepcionales y misiones increíbles, unido a un motor gráfico brutal para la época, nos trajeron el genial «Oblivion» en 2006.



EDICIONES ESPECIALES

La Edición de Coleccionista de «Oblivion» –bastante modesta para lo que se puede imaginar–, incluía un CD de bonus, el mapa de Cyrodiil, una guía del mundo y una moneda, un Septim Imperial.

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



La producción de «Fallout 3» obligó a parar la de «Skyrim» un tiempo considerable, que había arrancado al concluir «Oblivion». Ofrecía un nuevo sistema de habilidades y un mundo más real y enorme... ¡poblado de dragones!

EDICIONES ESPECIALES

La aparatosidad de la caja de la Edición de Coleccionista de «Skyrim» se entiende cuando sacas la réplica a escala de Alduin para asentarla en su base. Un lujoso libro de arte, el mapa y el juego, la completan.



como la tercera parte de «Baldur's Gate» . Poco a poco el proyecto se fue haciendo más ambicioso, espectacular y, finalmente, tomó identidad propia.

No es un caso aislado en el género, y grandes sagas de hoy nacieron de clásicos de hace décadas, como «Fallout» o «The Elder Scrolls». Aparentemente lo que hoy vemos y jugamos no tiene nada que ver con aquellos primeros títulos, pero la esencia permanece. Por suerte.

Renovación

Pero la renovación es importante y necesaria. En distintas vías. Muchas de las grandes sagas de rol que hoy tenemos entre nosotros han intentado pasar al mundo online, por ejemplo, pero sólo tenemos la referencia destacada de «The Elder Scrolls Online» –juegos como

SOUTH PARK



El anuncio de que la irreverente serie de Trey Parker y Matt Stone se iba a convertir en un JDR causó tanta sorpresa como desconfianza, pero la realidad es que Obsidian se sacó un señor juego de rol la manga, lleno de humor y acción.

LA VARA DE LA VERDAD fue el origen de lo que hoy ya se puede considerar saga, con el anuncio de su continuación, para el próximo año.

SAGA DRAGON AGE

Lo que comenzó siendo la nueva generación de «Baldur's Gate» se acabó convirtiendo en un nuevo universo de rol, original y con el impecable sello de BioWare...

- **JUEGOS DE LA SAGA:** «Dragon Age: Origins» (2009), «Dragon Age II» (2011), «Dragon Age: Inquisition» (2014). *Spin-offs*: «Dragon Age Legends», «Dragon Age Journeys», «Heroes of Dragon Age»
- **AMBIENTACIÓN:** Fantástica Medieval
- **ESTUDIO/COMPAÑÍA:** BioWare
- **CONTROL:** Grupo (hasta cuatro personajes)

DRAGON AGE

La base del diseño de jugabilidad de «Baldur's Gate» fue el comienzo de «Origins», cuyo mundo 3D y brutalidad, además de su historia genial, lo convirtieron en un clásico instantáneo.



DRAGON AGE II

Para muchos, un patinazo de BioWare, para otros, un gran juego de estilo diferente. No dejó indiferente a nadie, aunque es cierto que defraudó a los que querían más de «Origins».



DRAGON AGE INQUISITION

El vuelco hacia el estilo «Origins» combinado con mucha más acción en tiempo real y un mundo enorme (casi) abierto fueron las claves de la genial conclusión de la trilogía de «Dragon Age».





SAGA MASS EFFECT

Microsoft intentó conseguir un producto de máxima calidad para su flamante Xbox 360 y no encontró mejor aliado que BioWare. Por suerte, un año después llegó al PC...

- **JUEGOS DE LA SAGA:** «Mass Effect» (2008, PC), «Mass Effect 2» (2010), «Mass Effect 3» (2012)
- **AMBIENTACIÓN:** Ciencia Ficción, Futurista
- **ESTUDIO/COMPAÑÍA:** BioWare, Demiurge Studios («Mass Effect», PC)/ Electronic Arts
- **CONTROL:** Grupo (hasta cuatro personajes)

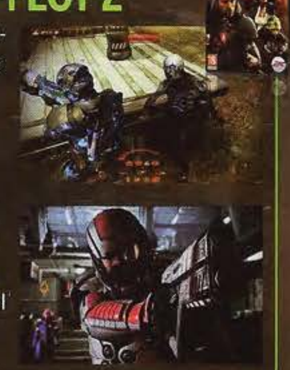
MASS EFFECT

La exploración de planetas, el combate espacial a bordo de tu nave, encarnar a un héroe galáctico como el comandante Shepard, un diseño de misiones sensacional... ¿Quieres más?



MASS EFFECT 2

Pues la segunda parte de «Mass Effect» nos dio más. Mucho más, y mejor. Espectacular en lo visual y genial en la acción y las misiones, tenía el único pero del soso "escaneo" planetario.



MASS EFFECT 3

Aunque es un juegazo de principio a fin y nos permite meternos en la piel de la comandante Shepard, su final provocó casi más críticas y controversia que el de "Perdidos". Casi nada.



THE ELDER SCROLLS ONLINE



El salto al universo online es algo que Bethesda rumiaba hace tiempo –por ahí hubo un fallido «Fallout Online»–, aunque el juego que lo hizo posible ha sido polémico desde su concepción.

› «THE ELDER SCROLLS ONLINE» sufrió varios rediseños tras unas críticas brutales. En realidad es un gran juego, pero ha dejado las cuotas mensuales ante la caída de usuarios.

FANTASÍA MEDIEVAL Y CIENCIA FICCIÓN SIGUEN SIENDO LOS UNIVERSOS PREDILECTOS EN ROL

«World of Warcraft», recordemos, provienen de una saga de estrategia, no de rol, y encontraron su ifentidad propia–. Sin embargo, parece que ciertas fórmulas no acaban de encontrar acomodo en este trasvase al medio multijugador y el juego de Bethesda ha ido cambiando algunas de sus fórmulas iniciales y modelo de negocio.

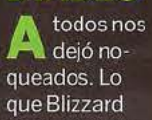
Qué decir de otros grandes clásicos que han creado escuela como

SAGA DIABLO

- **JUEGOS DE LA SAGA:** «Diablo» (1997), «Diablo II» (2000), «Diablo III» (2012)
- **AMBIENTACIÓN:** Fantástica medieval
- **ESTUDIO/COMPAÑÍA:** Blizzard North/Activision Blizzard
- **CONTROL:** Personaje único (con personaje de apoyo de IA y ocasionales ayudas de secundarios)

La aparición de «Diablo» cambió las reglas del juego en el mundo del rol, para siempre. Su influencia ha sido masiva en el género y fuera de él, y continúa siendo una referencia...

DIABLO



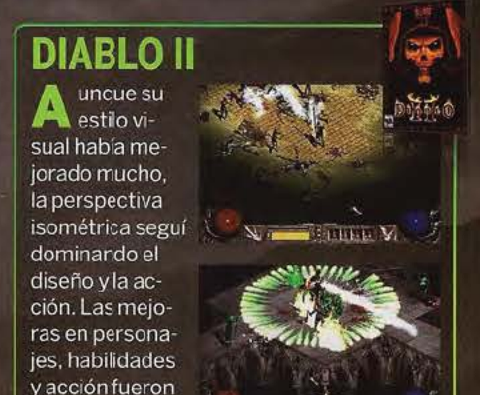
A todos nos dejó noqueados. Lo que Blizzard hizo con el rol con «Diablo» fue propagar el género al gran público con un estilo de acción directa y sensacional. Nada fue ya igual...



DIABLO II



Aunque su estilo visual había mejorado mucho, la perspectiva isométrica seguí dominando el diseño y la acción. Las mejoras en personajes, habilidades y acción fueron geniales



DIABLO III

Tras más de una década el regreso del Señor del Terror cumplió de sobra con las expectativas. La obligación de estar siempre conectado de nuevo volvió a cambiar las reglas del juego...



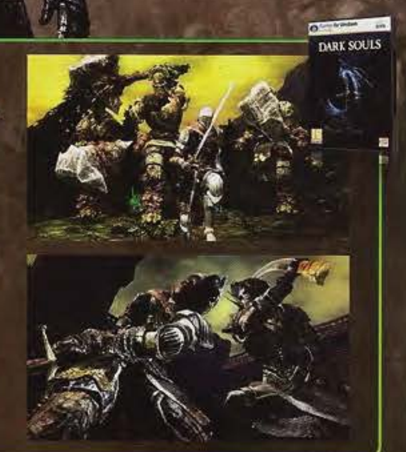
SAGA DARK SOULS

Un concepto realmente único del multijugador, su extrema dificultad y un mundo de ambientación tan fascinante como terrorífica, son las claves de una saga japonesa genial...

- **JUEGOS DE LA SAGA:** «Dark Souls. Prepare to Die Edition» (2012, PC), «Dark Souls II» (2014). «Dark Souls II: Scholar of the First Sin» (versión actualizada, 2015)
- **AMBIENTACIÓN:** Fantástica medieval, sobrenatural
- **ESTUDIO/COMPAÑÍA:** From Software/Bandai Namco
- **CONTROL:** Personaje único (personalizable); ayudas de amigos online/combates con enemigos online

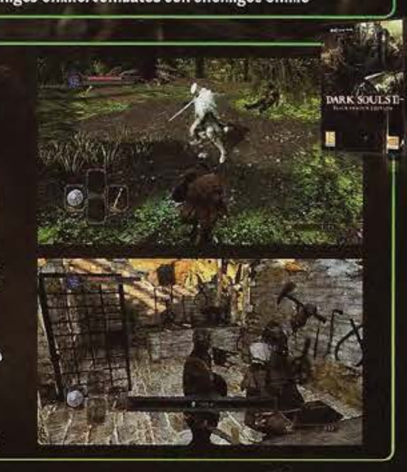
DARK SOULS

La aparición de «Dark Souls» en PC llegó de la mano de una edición («Prepare to Die»), que vino acompañada de una más que discreta calidad visual y con controles que convertían en un infierno el juego –más, con su legendaria dificultad–. La cosa se fue subsanando poco a poco, para disfrutar de un juego en el que mueres una vez, y otra, y otra... pero es genial.



DARK SOULS II

La segunda entrega de «Dark Souls» subsanó casi todos los problemas de su predecesor. Su dificultad, el mejor uso de su "multiverso" online –donde ves "fantasmas" de otros jugadores y puedes dejar abierta su participación, para bien y para mal, como pasaba en el juego anterior–, convirtieron esta segunda parte en un juego imprescindible para los fans.



la saga «Diablo» –aunque llevemos unos meses que parece que no está tan en boga como antes–. Blizzard y «Diablo» han tenido una influencia en el género como pocos imaginan.

Y, mientras, llegan otras novedades: «South Park», el esperado «Cyberpunk 2077», «Dark Souls»... Y una de las mejores cosas que pueden disfrutar los fans del género y de estas sagas son las recopilaciones de las mismas. Tenemos al alcance disfrutar de los clásicos de «Diablo» en Battle.net, de la trilogía «Mass Effect» en un pack en Origin, de todo «The Witcher» en GOG.com...

No sólo el presente del rol y de sus sagas más destacadas es brillante, sino que el futuro se prevé aún mejor. Juega con cualquiera de estos títulos... ¡y estarás perdido! **A.C.G.**

NUESTROS FAVORITOS

Difícil, no. ¡Dificilísimo! Elegir nuestras sagas favoritas de rol es más complicado que escoger entre papá y mamá. Pero para lo de llevarnos a una isla desierta un puñado de juegos tenemos...

- **THE WITCHER.** El universo de Geralt de Rivia es nuestra debililldad. Y Triss, y Yennefer...
- **THE ELDER SCROLLS.** Tamriel es peligroso, está lleno de monstruos y amenazas. ¡Pero nos atrapa!
- **FALLOUT.** Si sobrevivir al apocalipsis nuclear conlleva tener un Pip-Boy, no nos importa.



PARA EL FUTURO

Entre la segunda mitad de 2015 y el próximo año tenemos ya la seguridad de contar con un puñado de nuevas entregas de algunas de las mejores sagas de rol. Además, entre ellas algunas de las más modernas. Y, además, parece que se invierte la tendencia: la ciencia ficción gana por cantidad de títulos.

DARK SOULS III



- **ESTUDIO/COMPAÑÍA:** From Software/Bandai Namco
- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 2016

La nueva obra de Miyazaki perpetúa las líneas maestras que han hecho a la saga «Dark Souls» todo un mito del rol, a nivel global: dificultad extrema, escenarios opresivos y terribles donde el peligro acecha a cada paso que das, y en el momento más inesperado, y un multiverso que te conecta con jugadores online, con consecuencias de todo tipo. Más grande, más duro y más terrible que nunca, para que los más osados acepten el desafío.





FALLOUT 4

- **ESTUDIO/COMPAÑÍA:** Bethesda Game Studios/Bethesda
- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 10 de noviembre de 2015

Un paso más, un universo más grande, más ambicioso, con más posibilidades y, de nuevo, con el yermo, los mutantes y el futuro postapocalíptico combinándose para ofrecer aventuras épicas para los amantes del rol. En «Fallout 4» la personalización total de tus aventuras será posible construyendo las armas a tu gusto, levantando tu refugio y creando una comunidad de personajes increíble, y bajo tu control total. ¡Alucinante!





SOUTH PARK
THE FRACTURE BUT WHOLE

- **ESTUDIO/COMPAÑÍA:** Ubisoft San Francisco/Ubisoft
- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 2016

Un juego de palabras intraducible –bueno, no; pero mejor no hacerlo, por aquello de ser algo grosero– es el título del nuevo juego de la saga South Park, cuya producción ya asume completamente uno de los estudios internos de Ubisoft. En el nuevo juego protagonizados por Cartman, Kyle, Kenny, Stan y los demás, continúan las aventuras en el pueblo de Colorado en el que todo es posible. Y si es grotesco y soez, mejor. ¿Morirá Kenny?



Y ADEMÁS...

La ciencia ficción parece convertirse en la gran protagonista de los JDR de la próxima temporada, capitaneados por la nueva entrega de «Mass Effect» y el tan esperado como misterioso «Cyberpunk 2077», de CD Projekt RED. De ambos se sabe todavía muy poco...

CYBERPUNK 2077

Estamos más que habituados a ver, desde hace años, cómo la tecnología nos invade y acompaña todos los aspectos de nuestras vidas... ¿Y si un día esa tecnología conllevara la degeneración del ser humano como tal? ¿Y si el futuro no es tan brillante como imaginamos, sino que nos espera una sociedad de neoesclavitud?..



MASS EFFECT ANDROMEDA

El breve, pero intenso tráiler de «Mass Effect Andromeda» que EA presentó en el pasado E3 fue suficiente para elevar el hype de todos los fans de la saga a niveles estratosféricos. La historia, los personajes, la acción... ¡todo será nuevo! Aunque tendremos de vuelta un viejo amigo: el Mako. ¿Podrás conquistar la galaxia?





TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!













ACCESO A LA BETA SÓLO DISPONIBLE PARA PS4, XBOX ONE Y PC.





MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES

Cómo se incorpora la física a los videojuegos para hacerlos más reales

Los videojuegos son una mezcla de ingenio, ideas y una gran variedad de aspectos técnicos que, juntos, dan forma a una obra capaz de brindar entretenimiento al público. Los juegos evolucionan gracias a que la tecnología crece, pero en esencia la física es lo que aporta la realidad que buscamos al jugarlos.

La Física video

Las leyes que rigen el entorno de un videojuego no están escritas. Dependen, esencialmente, del código que el programador haya dictado, de la estructura con la que los diseñadores han construido el juego. Pueden crearse casi a nuestro antojo y son moldeables, tan caprichosas o simples como queramos, si somos capaces de traducirlo en la programación de un videojuego. Nada que ver con la física del mundo real. Ahora, pongamos que eres un diseñador, más concretamente un programador de juegos experto. Conoces toda la teoría de juegos, sabes cómo hacer interesante un juego, dominas las estrategias. Entonces, ¿por qué debes saber Física? Al menos, hay dos respuestas posibles a esta pregunta: realismo y fluidez.

El realismo fluye mejor

Desde que comenzaron a diseñarse videojuegos, hace ya más de tres décadas, la búsqueda de una física realista ha sido una constante. Y resulta que incluir las ecuaciones físicas correctas, en general, aporta realismo al videojuego y es bien valorado por la comunidad de los jugadores. Cuantas más ecuaciones (correctas) se incluyan, más realista será el videojuego. Los jugadores solemos ser muy exigentes. Nada hará perder más rápidamente la credibilidad en un juego que si la física empleada no es correcta, y, por el contrario, si la física es buena el juego será bien valorado por la comunidad. Sin duda, tal y como lo prueban las encuestas, es uno de los primeros aspectos que se valoran en un videojuego.

Y de las ecuaciones –como no podía ser de otra manera hablando de este tema– se obtiene la segunda razón para incluir simulación física en los juegos: En contra de lo que a priori pueda parecer, añadir física es más sencillo de lo que en general se piensa. ¡Y además no afecta al rendimiento! Es cierto que a medida que aumenta el número de ecuaciones empleada aumenta la potencia de cálculo requerida, pero dicho aumento con la potencia de cálculo actual es, en general, despreciable frente al tiempo necesario para resolver cualquier renderización compleja.



En series deportivas como «FIFA» la simulación de la física tiene una importacia crucial para reproducir con realismo la dinámica interactiva del balón.

El efecto Magnus

Veamos algún ejemplo de lo anterior: cuando el videojuego de fútbol «FIFA 14» salió al mercado sus creadores presumían de que, al fin, el balón volaría bien, como lo haría en la realidad. En las versiones anteriores recibían críticas en torno a que, a veces, parecía como si la pelota flotara en medio de una trayectoria demasiado lineal.

De modo que un equipo de ingenieros y expertos en animación se pusieron manos a la obra. Tras examinar las partes del programa encargadas de realizar los cálculos de las trayectorias, dieron con el error: el coeficiente de resistencia aerodinámica estaba mal. Dicho parámetro es el que mide la oposición al movimiento que experimenta un cuerpo que avanza por dentro de un fluido (el aire es el fluido por el que se mueve el balón), determina la velocidad y la trayectoria de los objetos. Y depende de la velocidad inicial del cuerpo, justo cuando se despega de la bota, que es el momento en que más deprisa se mueve el balón. Inmediatamente después la resistencia del aire lo frena

en los juegos

Ya en el clásico «Pong» (1972), la física aplicada a los videojuegos demostró ser un aspecto clave en la jugabilidad. El movimiento de la bola en 2D parecía muy natural.



El cañón de gravedad de «Half-Life 2», no sólo era una gozada en el juego. También permitía exhibir la complejidad física del motor y ha dado lugar a múliples desarrollos.

EL EFECTO *MAGNUS* ES EL RESPONSABLE DE ALGUNOS DE LOS GOLES MÁS ESPECTACULARES DE LA HISTORIA DEL FÚTBOL

progresivamente hasta que alcanza su altura máxima. A partir de ahí, su velocidad aumentará a medida que cae. Las versiones anteriores del videojuego violaban las leyes de la física, puesto que el balón se aceleraba y deceleraba a un ritmo que no dependía de la velocidad inicial. El balón se frenaba de igual manera tanto si avanzaba a 25 como si lo hacía a 100 Km/h por hora. Este error provocaba que el balon tampoco rotara como debía. Al girar sobre su eje, una pelota genera un remolino de aire a su alrededor que, a su vez, ejerce cierto efecto sobre la trayectoria del balón; esto es conocido como el **efecto *Magnus***, llamado así en honor del físico alemán que lo describió a mediados del s.XIX. El efecto Magnus es el responsable de algunos de los goles más espectaculares de la historia del fútbol. Dado que las versiones anteriores no calculaban el efecto Magnus de la manera correcta, la curvatura de la trayectoria resultaba algo monótona. Ahora, una vez corregido el error, el balón rota como debe y describe curvas mucho más variadas, como sucede en el mundo real.

Leyes básicas

La física tiene reputación de difícil; casi cualquier mortal cuando oye la palabra física se imagina a alguien del estilo de Einstein, con el pelo largo y despeinado, encerrado en su despacho rodeado de ecuaciones matemáticas horribles. Pero lo cierto es que el 95% de la física de los videojuegos son ecuaciones algebraicas muy sencillas que se comienzan a estudiar antes de llegar a la universidad, del estilo velocidad es igual a espacio partido por tiempo. Aunque, naturalmente, pueden complicarse todo lo que uno quiera, tendiendo a infinito.

Comprender lo que se está intentando simular nos ayuda a decidir qué efectos incluir y cuáles no, qué cosas son reales y cuáles no. Es como incluir sonido en las batallas en el espacio. En ese caso, la inmensa mayoría de jugadores prefieren tener sonido, pero el diseñador debe saber que es un efecto no realista, una licencia artística.

El comienzo de la física en videojuegos podría fijarse en el arcade «Pong» de 1972, pero hasta hace poco más de una década las simulaciones físicas se hacían de manera que el jugador apenas se daba cuenta de que había cálculos físicos tras las escenas. El ejemplo más sencillo es el uso de la gravedad para calcular trayectorias de

artillería en juegos como «Tierra Quemada» (1991). Además, los sistemas de partículas se utilizaban comúnmente para simular incendios, explosiones y humo.

Esto ha cambiado mucho en los últimos años. El punto de inflexión quizás se produjo con el lanzamiento de «Half-Life 2» en 2004, que trajo simulaciones de física muy realistas y que permitían experimentar y jugar con el motor de física a voluntad, lo que a su vez dio lugar a una nueva comunidad que se dedicaba a hacer simulaciones físicas exóticas con el motor del juego (como **www.garrysmod.org**). Este fue el comienzo de una nueva era en los videojuegos. La mayor parte de los juegos de acción de hoy tienen la simulación física realista como uno de sus principales puntos fuertes. Los pioneros fueron «Crysis», «Unreal Tournament 3», «Quake Wars», «Call of Duty 4»...

Tecnología aplicada

¿Y dónde nos encontramos en este momento? Hoy se distinguen al menos dos tipos principales de simuladores de física: **simuladores de cuerpo rígido** y **simuladores de cuerpo suave**.

En uno de cuerpo rígido los objetos de simulación se agrupan en categorías, en función de cómo deben interactuar. Son menos exigentes con el procesador. En el otro lado, la física de cuerpo suave implica simular secciones individuales de cada objeto, de manera que el conjunto se comporta de una manera más realista.

Para entender la diferencia entre ambos paradigmas vamos a tomar como ejemplo la simulación de fluidos. Fijémonos en el *Position Based Dynamics* (PBD), una versión actualizada y muy mejorada del *PhysX* SDK. Este último es el que se ha encargado de simular todas las físicas de la mayor parte de videojuegos como «Mafia II», «Mirror's Edge», «Sacred II». No hay duda de que se asemeja casi a la perfección con la realidad. Sin embargo, hasta hace poco, los tradicionales *Smoothed-Particle Hydrodynamics* (SPH) simulaban los fluidos como si fueran telas o mallas que se deformaban y conseguían así transmitir sensación de movimiento. El nuevo PBD considera en la simulación que el fluido está compuesto por miles de pequeñas bolitas independientes, de modo que el ordenador ejecuta el movimiento individual de cada una de ellas. Así se crea una especie de superficie en la que la presión se encarga de mejorar la distribución de las partículas virtuales del agua creando efectos hiperrealistas.

COMPRENDER LO QUE SE ESTÁ INTENTANDO SIMULAR NOS AYUDA A DECIDIR QUÉ EFECTOS INCLUIR Y CUÁLES NO, QUÉ COSAS SON REALES Y CUÁLES NO

Mecánica newtoniana

Los simuladores de cuerpos rígidos han sido –y son todavía– el paradigma de simulación física dominante, ya que son menos exigentes para la CPU y más fáciles de emplear. Estos sistemas simulan objetos como un "todo", es decir, dos objetos considerados de categorías diferentes necesitan un programador para codificar su comportamiento. Por su parte, el artista pueda ajustar sólo algunos parámetros del comportamiento programado de cada objeto.

Los simuladores de cuerpo suave son mucho más intensivos en el uso de la CPU y no les gusta alejarse lo más mínimo del comportamiento físicamente correcto. Simulan objetos como la suma de sus partes en las que el comportamiento del objeto es el resultado de la suma de comportamientos de cada una de sus partes. Si la programación es inteligente y correcta, el mismo sistema puede simular una amplia gama de diferentes clases de objetos.

Así que, básicamente, el artista es libre de diseñar lo que desee y el propio diseño definirá el compor-

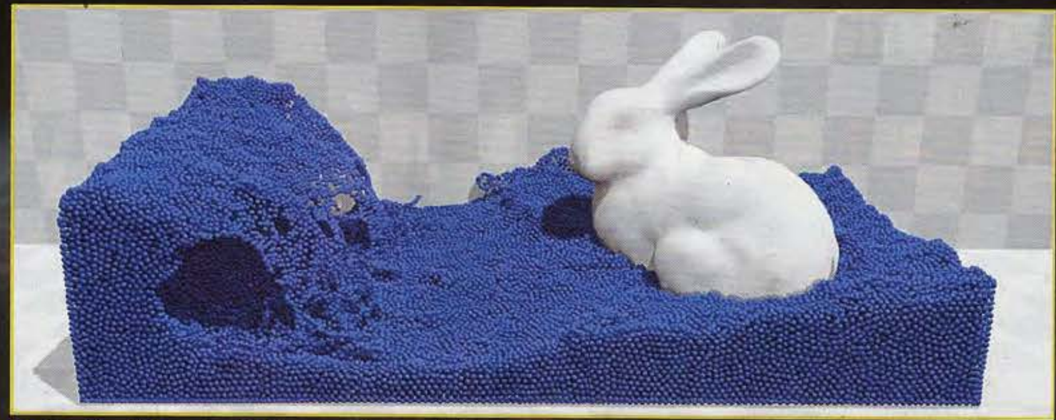


La simulación física de «Crysis», basada esencialmente en cuerpos rígidos, hoy nos parece bastante convencional, pero en su día la obra de Crytek fue pionera.



«Unreal Tournament 2004» fue toda una revelación de lo que una simulación física real, en proyectiles y personajes, podía ofrecer de cara a una jugabilidad vertiginosa.





Position Based Dynamics (PBD) es una de las tecnologías que más se utilizan en el desarrollo de videojuegos y que permiten dotar de propiedades físicas reales a objetos de geometría más compleja, atendiendo a la fluidez o la densidad.

tamiento del objeto. Debido a la libertad que un simulador de cuerpo suave proporciona a un artista (no depende de un programador), son sistemas que tienden a fomentar la creatividad.

A pesar de todo lo dicho hasta aquí no se puede deducir que la implantación del hiperrealismo será inmediata en todos los videojuegos a partir de ahora. Es muy importante la percepción de los usuarios, y ninguno estamos acostumbrados a observar explosiones o colisiones con un detalle hiperrealista, porque en el mundo real no podemos verlo así habitualmente.

En la industria del juego la regla es que las apariencias son el punto clave para la venta de los juegos. Por tanto, parece natural que la mayor parte de los esfuerzos de una compañía de juegos se destinarán a "cómo se ven" las cosas en vez de "cómo se mueven" y es razonable que las empresas a la hora de elegir se queden con el enfoque más directo, probado y suficientemente bueno del cuerpo rígido, por ejemplo para vehículos, y dejen por ahora el del cuerpo suave para fluidos y otros casos especiales. Seguirá habiendo música y explosiones en las batallas espaciales, aunque de modo inexorable la física seguirá conquistando los territorios de la simulación. ¿A qué velocidad? A la que nuestra capacidad de adaptación lo permita. **P.F.B.**



En los últimos «FarCry» hemos podido apreciar una mayor sofisticación de la simulación física que acompaña a los gráficos para reproducir explosiones y colisiones mediante la aplicación de nuevas tecnologías.

EL EXPERTO U-tad

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



Pablo Fernández Blanco

- Pablo Fernández Blanco es **Profesor de la asignatura Física para la Ingeniería del Software del Grado de Ingeniería** en desarrollo en contenidos digitales de U-tad.
- Es **físico nuclear, Doctor en Ciencias Físicas,** desarrolló su tesis sobre el uso de Algoritmos Evolutivos aplicados a la optimización de procesos y **ha publicado más de 20 trabajos** internacionales sobre **Algoritmos Evolutivos** y sus aplicaciones.
- Ha dirigido diversos proyectos de desarrollo de herramientas software para la gestión empresarial, así como **dos tesis doctorales sobre la aplicación de la Inteligencia Artificial** a los mercados financieros. Colabora en diferentes proyectos de investigación.



micromanía te regala Drakensang Anthology

¿Estás listo para conquistar Aventuria? Si eres fan del rol no puedes perderte una saga legendaria y valorada en 10€. ¡Consíguela gratis!

Si eres un auténtico fan de los juegos de rol seguros que conoces el universo de «Drakensang», y ahora puedes hacerte con la saga al completo –¡sí, la saga al completo!– totalmente gratis. Un pack valorado en 10 euros con el que disfrutarás durante semanas de aventuras sin fin por el mundo de Aventuria, de regalo con este número de Micromanía.

Sólo tienes que canjear la clave, que tienes en esta misma página, en la web de Micromanía y empezar a disfrutar a lo grande del mejor rol para PC.

Tres juegos en uno

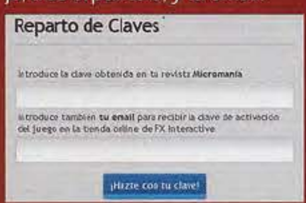
«Drakensang Anthology» incluye dos juegos completos de la saga y la expansión independiente «Phileasson's Secret» –que, en la práctica, es un juego más– así que las horas de juego que puedes conseguir con este increíble pack son incontables. Disfruta de la magia, el combate, la política e historias increíbles en las que te encontrarás con cientos de personajes y enemigos que te ofrecerán mil desafíos.

Crea tu grupo de personajes, escoge tu estilo de juego y lánzate a la aventura. ¡Nunca has tenido un regalo como éste en Micromanía!

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Drakensang Anthology» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.



3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

MM246SPT15



¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en la web de FX juegos.fxinteractive.com y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX

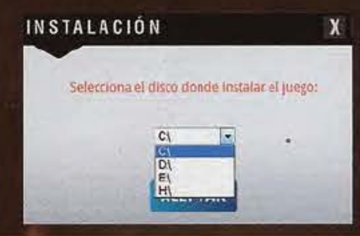
Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya deberías tener activa tu copia de «Drakensang Anthology». Para comprobarlo, en "Mi Perfil", asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha en «Drakensang Anthology» para acceder a tu área privada e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



REQUISITOS MÍNIMOS: › **CPU:** Pentium 4 a 2.4 GHz › **RAM:** 2 GB › **Tarjeta 3D:** 256 MB (GeForce 6600, Radeon X700) › **Conexión:** ADSL

zona micromanía

¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

Eso de que en verano todo se ralentiza y no pasan demasiadas cosas interesantes ya no es verdad. Ni el calor axfisiante ni la pausa en el calendario de lanzamientos detienen el ritmo vertiginoso de la industria. Te vas de vacaciones unos días y te la lían... Si es tu caso, cuando regreses te vas a encontrar con un buen puñado de novedades de las que no se pueden dejar pasar. Y eso es lo de menos. Estos días podrás estrenar un nuevo sistema operativo, Windows 10 que puede marcar un antes y un después en el uso que le das a tu PC. Por si todo esto fuera poco, la Gamescom promete dar a conocer nuevos juegos e interesantes novedades de los proyectos más esperados. ¡Coméntalo con nosotros que seguiremos atentos!
facebook.com/revistamicromania

ÍNDICE DE COMUNIDADES

EL JUEGO DEL MES
BATMAN ARKHAM KNIGHT



Los estudios de Rocksteady han culminado un ambicioso desarrollo que ha conseguido superar a las anteriores entregas de la saga «Batman». En el aspecto artístico, el trabajo es intachable. Han conseguido una caracterización de personajes y una ambientación realmente cautivadoras... Y además, Batman puede conducir por fin el Batmóvil. ¡Genial! Es una lástima que el juego se vea empañado por los fallos de fluidez y compatibilidad. A la espera de que sean solucionados con una actualización que es urgente, es innegable que «Batman: Arkham Knight» es un formidable juego.

EN FACEBOOK

facebook

Me gusta · Comentar · Compartir



Llorenç Maza ¿Cómo hago para conseguir los números atrasados de Micromanía? Muchas gracias.
· Responder · 1 · 10 de julio a las 14:03



Ramón Cuevas Morente FX Interactive no deja registrar usuarios por lo tanto es imposible jugar a los juegos que regaláis.
· Responder · 15 de julio a las 14:09



Diego de la Cruz ¿Habéis jugado varias horas a Batman? Pero si es injugable en pc y lo han retirado de momento en Steam.
· Responder · 26 de junio a las 12:37



Micromanía: Llorenç, por el momento, no es posible conseguir números atrasados de Micromanía, aunque no descartes la posibilidad de que los pongamos a la venta. Llegado el momento te lo haremos saber en la revista y a través de Facebook. Con respecto a los problemas con los juegos de regalo es cierto que eventualmente el sistema de FX estuvo inoperativo, pero fue corregido. Esperamos que hayáis podido descargarlos. Si no es así, enviadnos los detalles a la dirección de email clave.micromania@gmai.com. Y sí Diego, «Batman: Arkham Knight» necesita correcciones que esperamos, lleguen pronto, pero el juego es soberbio.

MICROENCUESTA

WINDOWS 10 ¿MERECE LA PENA ACTUALIZARSE?

El nuevo sistema operativo de Microsoft promete un salto cualitativo y muchos cambios... ¿Vas a instalarlo en tu equipo?

1. La actualización es gratuita desde Windows 7 y Windows 8, así que voy a pasarme al nuevo sistema en cuanto esté listo. Ofrece cosas interesantes y además, hay que estar actualizado
2. Yo creo que aunque actualizarse sea gratis lo mejor es esperar... Cuando el sistema esté consolidado y sea un requisito para jugar, tal vez sea el momento de pasarse a Windows 10.
3. Las novedades que pretendían justificar el lanzamiento de este sistema operativo son poco relevantes. Microsoft desoye las demandas de los usuarios y nos quiere encasquetar servicios y procesos que están dirigidos a vendernos cosas... A mí tendrán que obligarme, que lo harán.



No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook** **http://www.facebook.com/revistamicromania**

ACTUALIDAD/DESCARGAS » LANZAMIENTO DE «RONIN»

SIGILO, 2D Y PLATAFORMAS

¿Acción basada en turnos? ¿Acaso existe tal cosa? ¡Deja ya de preguntártelo y descárgate la demo para comprobarlo!



Trazas cada maniobra con precisión en un turno, para ver después cómo se ejecuta en una vertiginosa secuencia.



Táctica, inteligencia y habilidad son los tres elementos principales que dan forma a la jugabilidad de «Ronin».

Una mezcla de acción, infiltración y combate por turnos. Los que hayan jugado al excepcional «Mark of the Ninja», o después al también estupendo «Gunpoint», podrán hacerse una idea aproximada de la mecánica de juego de «Ronin». Para los que no, la cosa es más sencilla de lo que parece. Piensas un modo de superar los sistemas de seguridad y neutralizar los agentes enemigos, "se lo dices" a tu personaje y ella ejecuta la acción por ti de un modo preciso y espectacular. Cada salto, ataque y movimiento cuenta como un turno. De modo que superar cada "pantalla" se convierte en un puzle en sí mismo. Así es «Ronin» una pequeña maravilla desarrollada por Tomasz Waclawek que, después de largo tiempo en "acceso anticipado", ya está disponible para ser descargado en su versión final.

Venganza ninja

No necesitas saber mucho de la misteriosa heroína que oculta su rostro bajo el casco de moto, salvo que es extremadamente ágil y letal. Lo necesario para llevar a cabo su venganza personal, eliminando uno a uno a los miembros de una poderosa organización criminal. Antes de poder llegar a cada uno de ellos, tendrás que eliminar a muchos agentes, trampas y hasta ciborgs. Superada en número y fuerza, el sigilo y la planificación resulta crucial en «Ronin, pese a que el juego te anima a la confrontación frontal.

Además, resulta muy conveniente explorar las plataformas del escenario con el fin de conseguir puntos de habilidad cruciales para aumentar la capacidad de tu heroína y poder afrontar desafíos más difíciles.

Jugabilidad a prueba

Sin grandes despliegues, con unos gráficos sencillos y minimalistas –aunque elegantes– y una música resultona, la ambientación funcional de «Ronin» resulta de lo más eficaz. El juego está disponible por 12,99 € en Steam, aunque puedes descargar una demo y probar: **store.steampowered.com**

¡EXTRAS!

BATMAN Y LOS NUEVOS VILLANOS

» COMPRAS » FIGURAS «BATMAN: ARKHAM KNIGHT»

¿Te parece «Batman: Arkham Knight» tan bueno como esperabas o todavía mejor? Si eres un incondicional de la saga, te encantará saber que puedes coleccionar figuras de los principales personajes de esta última entrega, con modelos para todos los bolsillos, desde las de 29,90 € (Batman, Robin, Gordon, Catwoman, Harley Quinn...) a las de 149,90 €, o a las estatuas de 330 €.

www.vistoenpantalla.com

EL MANUAL DEL IMPERIO

» COMPAS » LIBRO DE STAR WARS

Todavía quedan algunos meses para la llegada de «Battlefront». Pero si eres un fan de Star Wars, te costará resistirte a este estupendo aperitivo para ver y leer. Se trata de un compendio con todo lo que hay que saber del Imperio, rico en diagramas y detalles. Está a la venta por 18 €.

www.planetadelibros.com/manual-del-imperio-libro-170818.html



ACCESO ANTICIPADO

SUPERVIVENCIA EN «ARK»



¿Te imaginas despertar en una isla que parece haber permanecido aislada durante millones de años? Sería algo así como un Arca de Noe natural, pero mucho más antiguo. La intrépida protagonista de «ARK: Survival Evolved» tendrá que ingeniárselas para sobrevivir en la isla, rodeada por insólitas criaturas y hasta dinosaurios. El juego será lanzado en 2016, pero ya puedes jugar el adelanto por 27,99 €.

» **www.playark.com**

ACCIÓN MINIMALISTA EN «PUMP-ACTION CAPTAIN»



Acción a tiros y nada más... Un simple shooter de la vieja escuela, pero sin límite.
Y es que «Pump-Action Captain» emplea un sistema de generación aleatoria de contenido para que tengas casi infinitos mapas y enemigos que abatir... Más que minimalista, el proyecto es muy espartano, pero con elementos de los JDR. Tienes un arma y una única vida. ¿Podrás apañártelas?

» **store.steampowered.com/app/378280/**

LA MAGIA DE «TRINE 3»



Los amantes de los puzles y la acción en plataformas ya pueden celebrar la próxima llegada de «Trine 3». En esta entrega de la brillante saga de Frozenbyte los tres protagonistas colaboran para superar obstáculos y enigmas mediante sus habilidades de combate y la magia. Puedes contar con ingenio, belleza artística y desafíos en el acceso anticipado, que ya está disponible por 19,99 € en la versión estándar del juego.

» **www.trine3.com**

ACTUALIDAD/DESCARGAS EXPANSIÓN «EL ÚLTIMO ROMANO» PARA «TOTAL WAR: ATTILA»

LAS ÚLTIMAS BATALLAS DEL IMPERIO ROMANO

¡Mientras los Suevos llegan a los Pirineos, el Emperador Justiniano reclama una reconquista de la Roma Occidental!



Vándalos, Ostrogodos, Francos y Visigodos pugnarán por el control de la Europa Occiental. A ellas se suma la nueva facción Romana de Belisario.

Con sus conquistas, Atila consiguió instaurar un nuevo orden mundial en el viejo mundo, en el ocaso del Imperio Romano. Campañas reproducidas en la última entrega de la serie «Total War», que nos ha permitido tomar parte por una de las principales facciones que entraron en conflicto. Pero en el convulso mundo que dio origen a la Alta Edad Media aparecieron nuevos pueblos dispuestos a entrar en pugna por el dominio de la vieja Europa y, según nos cuenta la Historia, aún hubo intentos por devolver la vieja gloria al imperio caído.

De todo ello trata la esperada expansión «El Último Romano» que ya está disponible para «Total War: Attila». ¿Merece la pena?

¡Qué "barbaridad"!

«El Último Romano» es tan interesante por la cantidad



Para albergar la campaña, la expansión añade un enorme mapa en el Mediterráneo del 533 d.C. con 35 provincias y 100 regiones.

de contenido que añade como por el planteamiento de la nueva campaña. Incorpora cuatro nuevas facciones bárbaras, adaptadas a la vida nómada, con excelentes guerreros; jinetes que extenderán sus dominios desde el norte de Galia llegando a adentrarse en la Península Ibérica.

Mandato imperial

Además de estos pueblos, la expansión cuenta con la "Expedición Romana" una campaña en la que asumirás el papel del comandante Flavio Belisario, bajo mandato del emperador Justiniano I. Y esta vez Creative Assembly nos tienta para que sigamos nuestro propio camino como líder, desafiando al emperador en una escisión de las fuerzas que están bajo nuestro mando. ¿Emprenderás la reconquista del Mediterráneo Bizantino para el emperador o para tu propia facción?

Con todo ello llega también una batalla histórica –La Guerra de Iberia–, y la Batalla del Dara (Siria, 530 d.c.). Por 14,99 € (en Steam), esta expansión no está nada, pero que nada mal.

SIGUE JUGANDO

CONTRA EL ENTORNO EN «OMD! UNCHAINED»



El nuevo parche de la beta de «Orcs Must Die! Unchained» incorpora un nuevo modo de juego que consiste en una campaña en la que los jugadores podrán enfrentarse al entorno del juego, PNJ, aparte de los modos JcJ.

es.omd.gameforge.com

EL TEMPLARIO Y EL DUQUE PARA «STRONGHOLD»



Los jugadores de «Stronghold Crusader 2» ya pueden emprender una nueva campaña en tierra de infieles, una Cruzada. Se trata de «The Templar and the Duke» y está disponible por 4,99 €.

www.stronghold crusader2.com/

LA SUPERCOMPUTADORA DE «TROPICO 5»



Añade un excelente contenido digital a tu «Tropico 5» para hacer más próspera tu pequeña dictadura bananera... Si es que puedes. «Supercomputer» está disponible por 3 €. Y es que la información es poder, presidente.

www.tropico5.com

¡EXTRAS!

FIESTA DE GUSANOS REMASTERIZADA

DESCARGAS RECOPILACIÓN «WORMS WORLD PARTY REMASTERED»

¿Echas de menos las apoteósicas batallas por turnos de «Worms»? Prepárate entonces para revivirlas porque los beligerantes gusanos de Team17 regresan en una edición actualizada y en alta resolución. Se trata de una recopilación en formato digital que lleva el título «Worms World Party Remastered» y cuenta con infinidad de batallas incluyendo un modo online irresistible. Lo tienes en GOG por 12,99 € y en Steam por un euro más.



www.team17.com/games/worms-world-party/

MOBA DE FANTASÍA PARA TU TABLETA

DESCARGAS «VAINGLORY»

Ya no importa si tu tableta es un iPad o cualquier otro modelo bajo el sistema Android. Si tienes amigos –con una tableta– a los que retar y te gusta el MOBA, «Vainglory» promete muchas horas de rivalidad y diversión. El juego, lanzado originalmente en la App Store (iOS) acaba de aterrizar en Google Play (Android) y además es 100% cross-platform. O sea que puedes entablar partidas, independientemente del sistema de la tableta de tu rival. Desde 9,99 €.

http://www.vaingloryagame.com/

ACTUALIDAD LANZAMIENTO DE «HELICOPTER 2015: NATURAL DISASTERS»

MISIÓN DE RESCATE AÉREO

Bajo el nuevo sello de simulación Ravenscourt, nos llega «Helicopter 2015» un interesante simulador de la aviación civil.



No es un verdadero simulador, pero sí concede gran importancia a las maniobras propias de los helicópteros.

Este verano tan caluroso es idóneo para disfrutar de entornos naturales. Estupendo, sí, pero no hay más que ver los informativos para darse cuenta de los riesgos que entrañan estas fechas. Incendios, accidentes de tráfico, actividades de recreo que terminan dramáticamente... Pero no nos ponemos así de cenizos para amargarte las vacaciones, sino para presentarte la diversidad de nobles objetivos que puedes afrontar en «Helicopter 2015». Interesante, ¿no?

Salvar vidas

Poniéndote a los mandos de cinco diferentes helicópteros especializados en diferentes tipos de misión, este simulador nos ofrece una campaña de más de 40 misiones en las que tendrás que jugártela y ser preciso, con un buen equilibio entre realismo y sencillez. Rescates, extinción de incendios y, en definitiva toda clase de emergencias en escenarios que suman más de 100 Km². Está disponible en formato físico o digital por 19,99 €.



Paciencia y precisión son claves para poder completar los rescates sin pérdida de vidas.

SIMS EN LA RED

LUCHA EN EL ESPACIO POR UN NUEVO HOGAR



¡El Sol se extingue! Un buen motivo para unir a toda la Humanidad en este simulador espacial con cazas y naves capitales que está a la venta por 15 €.

thebattleofsol.com

COMBATE AÉREO QUE... NI PINTADO



Si disfrutaste de títulos como «HAWX» o «Ace Combat» el nuevo «Vector Thrust» te brinda más duelos con cazas modernos por 23 €.

time-symmetry.com

AVENTURA

ACTUALIDAD «HER STORY»

DESCUBRE SU HISTORIA

El creador Sam Barlow firma esta poco convencional aventura de investigación en vídeo, abierta a varios desenlaces...

Liderar el desarrollo de una de las entregas de «Silent Hill» y de «Aisle» ha proporcionado a Sam Barlow un prestigio que le ha permitido apuntalar la presentación de su obra «Her Story», una apuesta arriesgada que se aleja de los formáticos clásicos de la aventura para recupear un el vídeo digitalizado (Full Motion Video) como medio narrativo. Una novela negra a modo de película interactiva. En «Her Story» asumes el papel de un investigador que buscando entre los archivos de vídeo de la policía el caso de La Banda de Joe y el Tiburón. Por medio de interrogatorios con la policía una mujer –miembro de la banda– ofrece testimonios de los que tienes que deducir qué pasó.



La interpretación de Vivia Seifer y el eficaz interfaz hacen de «Her Story» un gran juego.

Modesto, pero ingenioso

El vídeo digitalizado, tan popular en los 90 acabó siendo odiado por los jugadores dadas sus limitaciones de la interacción... Pero en «Her Story» la cosa funciona, brindándonos una excelente historia que, además, tiene un desarrollo no lineal. Puedes amarlo u odiarlo: **ww.herstorygame.com**



AVENTURA EN LA RED

LAS PINTORESCAS PERIPECIAS DE ANNA



Bajo el título «Anna's Quest» nos llega esta pequeña joya, la historia de una joven con poderes telequinéticos. Cuesta 20 € en Steam.

www.daedalic.de/?lang_new=en#5

TERROR PARA OSADOS



¿Echas de menos el terror en la aventura? Juega la demo de «Vapour» y a ver si te atreves con la primera parte, que está disponible por 10 €.

www.skobbejakgames.com/vapour-part1-demo/

ACTUALIDAD/DESCARGAS » «THE WITCHER III: WILD HUNT»

EL LARGO CAMINO QUE EL BRUJO HA RECORRIDO

Dos meses después de su estreno, «The Witcher III» se completa con muchos ajustes y añadidos. Hagamos balance.

Hemos estado muy ocupados estas últimas semanas en la senda de los brujos, pero a estas alturas, la mayoría de los seguidores de Geralt de Rivia en PC hemos completado ya la formidable tercera entrega de la saga de un modo u otro. ¿Has acertado con tus decisiones? ¿Resolviste todas las quest? ¿Qué cosas te han quedado por hacer? Ahora, por fin, podemos echar la vista atrás para tener una perspectiva, para ver cómo se ha ido perfeccionando a través de parches, al tiempo que sumaba nuevos DLC. Y por supuesto, podemos preguntarnos qué más puede ofrecernos CD Projekt en este juego.



Vamos a echar de menos la espera de los DLC gratuitos semanales. Ahora toca esperar para la próxima expansión con la Season Pass. ¿Te apuntas?

Pequeños regalos

Aunque ninguno de los 16 DLC del programa de contenidos gratuito aporta grandes novedades al juego, la espera semanal de cada uno de ellos ha conseguido despertar nuestra curiosidad y nos ha dado una pequeña satisfacción, vestidos alternativos para Triss, Yen y Ciri, armaduras, quest, búsquedas de tesoros, barajas y hasta nuevos movimientos para Geralt. En conjunto ha sido estupendo.



Gráficos, físicas e IA también han sido retocados. El resultado es un juego más un poco más sólido y estable.

Versión 1.07

Sin embargo, la mayor transformación ha llegado con el parche 1.07, que ha añadido por fin un arcón para almacenar cachivaches... Lástima que no hubiese llegado antes, a tiempo para ser disfrutado por la mayoría. Junto a ello, correcciones y ajustes que eran muy necesarios. Llegan tarde, sí, pero a todos nos servirán de cara al futuro. Por ahora, CD Projekt tiene como prioridad las próximas expansiones. Como sabes, en octubre llegará «Hearts of Stone» y hacia la próxima primavera «Blood & Wine». Ambas por 25 €, con unas 10 y 20 horas más de juego. ¡Qué ganas!
www.thewitcher.com

¡EXTRAS!

LA MARCHA BLANCA

ACTUALIDAD » EXPANSIÓN: «PILLARS OF ETERNITY»



Tras anunciar en los días previos al E3, «The White March», primera expansión (de dos previstas) para «Pillars of Eternity», Obsidian comienza a ofrecer nuevos detalles de esta campaña y de sus personajes. Con ella, llegarán también un montón de mejoras. Síguele la pista en la web oficial.
https://eternity.obsidian.net/

UN ANTICIPO EN TABLET

DESCARGAS » «FALLOUT SHELTER»



Todos los fans de «Fallout» -por no decir todos los aficionados al rol- nos frotamos las manos a la espera de «Fallout 4». Pero ahora puedes ocuparlas en el pequeño «Fallout Shelter», un juego de plataformas free-to play, con no pocas posibilidades tácticas... ¡No te lo pierdas!
bethsoft.com/es-es/games/fallout_shelter

ROL EN DESCARGA

SUPERVIVENCIA ENTRE ZOMBIS Y MÁS CERCA



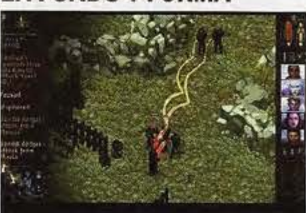
«How To Survive» recibió buenas críticas y muchas peticiones para adoptar una perspectiva en tercera persona más cercana. Los estudios de EKO Software han tomado nota y acaban de lanzar «HTS: Third Person Standalone», una mezcla de JDR y acción que te reta a buscarte la vida con la artesanía y el desarrollo de habilidades para sobrevivir. Está ya disponible por 10 €.
store.steampowered.com/app/360150/

ROL Y FANTASÍA EN UN MUNDO VOXEL



Si la exploración de mazmorras es lo tuyo, «Forge Quest» te ofrece incontable número de ellas, (generadas aleatoriamente) en un entorno basado en voxel, píxeles en 3D... A lo «Minecraft», vaya. Un mundo que está repleto de pollos y gallinas... ¡Aquí hace falta un héroe! En clave de humor, te enfrentas a un montón de monstruos en una campaña que también incluye un modo cooperativo. Cuesta 15 €.
www.forgequestrpg.com/

ROL CLÁSICO Y CANÓNICO EN FONDO Y FORMA



Bajo un diseño artístico retro, inspirado en los clásicos del género, «Serpent in the Staglands» esconde un formidable juego de rol que hará las delicias de los entusiastas de la vieja escuela. Puedes contar con un progreso de tu personaje altamente detallado y una profundidad difícilmente superable. Cuesta 10 €... La única pega es que está en Inglés y aquí el idioma cuenta.
serpentinthestaglands.com

ACTUALIDAD «FIFA 16»

FIFA 16 EN PRETEMPORADA

Dada nuestra afición al fútbol, no extraña que el lugar elegido para el estreno de «FIFA 16» haya sido la Gamergy de Madrid.

El último fin de semana de Junio, Gamergy abrió sus puertas en Madrid para celebrar las finales de populares torneos de e-Sports. El numeroso público que asiste al festival anima a cada vez más compañías a presentar algunas novedades de sus juegos. Pero esta vez, además, hemos asistido a una primicia mundial: EA Sports ha elegido Gamergy para presentar al público «FIFA 16».

Un gran fichaje

Las sensaciones que el juego había causado en el E3 se confirman, con pequeñas aunque acertadas mejoras en la jugabilidad y la introducción de selecciones femeninas. Esencialmente, el sistema de control permanecerá intacto en esta entrega y con respecto a la realización técnica, cabe esperar una definición tanto o mejor que la del juego de la temporara anterior. Lo veremos en Septiembre... Pero lo mejor es que las primeras partidas de «FIFA 16» han permitido a muchos aficionados evaluar por sí mismos el juego. **www.gamergy.es**



El «FIFA 16» mostrado en Gamergy correspondía a las versiones de consola, pero el manejo en PC es casi idéntico y permitió apreciar las mejoras en defensa y en el control del centro del campo.

DEPORTES EN LA RED

«PES 2016» EN CAMINO



Konami prepara para mediados de septiembre la nueva entrega de «Pro Evolution Soccer» que coincide con el vigésimo aniversario de la serie. Con tan señalada fecha y una dura competencia, la compañía pone toda la carne en el asador y prepara una batería de mejoras impresionante que abordan el control más interactivo, fluido y realista hasta una completa remodelación de la Liga Máster. Entérate de todo en la web oficial del juego.

es.games.konami-europe.com/



VELOCIDAD

ACTUALIDAD «TRACKMANIA TURBO»

TRACKMANIA CALIENTA MOTORES

Tras el anuncio de «Trackmania Turbo», una legión de entusiastas se prepara para volcarse en la edición de circuitos.

¡Bravo, vuelve «Trackmania! Podrás competir de mil maneras en los circuitos más delirantes, una larga campaña, modos inéditos y la promesa de un potente editor para crear nuevos circuitos.

La serie de velocidad de Nadeo, «Trackmania», se hizo muy popular años atrás. Luego, después unas cuantas entregas con aciertos y errores pareció agotarse... Quizá porque debía competir con juegos basados en grandes licencias con deslumbrantes gráficos. «Trackmania» conservó, no obstante, una comunidad de jugadores pequeña, pero de verdaderos entusiastas. Ahora las cosas han cambiado y los rasgos distintivos de la serie son más valorados que nunca: creatividad, diversión arcade, variedad, extensión.... Por eso el anuncio del juego en la conferencia de Ubi del E3, causó gran impacto entre los aficionados al volante.

«Trackmania Turbo» se muestra ya espectacular, con una riqueza grandiosa que incluye desde generación aleatoria de circuitos hasta el doble mando de un bólido. Saltrá en noviembre pero puedes visitar la web para ver qué se cuece: **www.trackmania.com**



VELOCIDAD EN LA RED

SIMULACIÓN DE FÍSICAS A PRUEBA



La simulación física cada vez se toma más en serio en los juegos de velocidad. De hecho, hemos conocido títulos como «BeamNG. drive» que están basados ella. Los estudios Ghost Machine no han querido ir más lejos y nos presentan «MotoSport Revolution», un juego esencialmente de carreras, pero que tiene en la simulación física uno de sus pilares. Está recibiendo críticas diversas, pero como ofrece una demo gratis, no cuesta nada probarlo.

www.ghostmachinevr.com



ACTUALIDAD » «WORLD OF WARSHIPSS»

SÚMATE A LA BATALLA EN LA MAYOR GUERRA NAVAL

Wargaming ha lanzado la esperada beta abierta de su F2P de batallas navales. ¡Si te van los duelos tácticos, tienes que jugar!

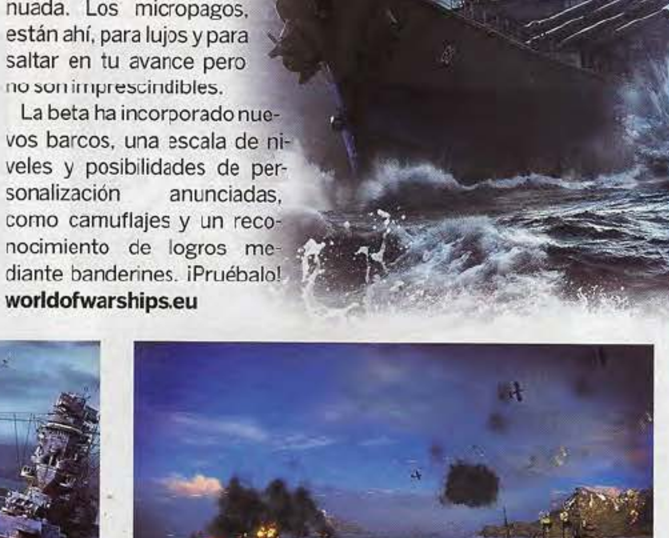
A principios de año tuvimos la oportunidad de probar «World of Warships» en las oficinas de Lesta Studio. Te contamos nuestra experiencia para que pudieras hacerte una idea de lo que va a ser «World of Warships». Ahora, después de incorporar algunas novedades esperadas y muchos ajustes en los mapas y en los barcos para equilibrar al máximo las batallas, el juego ha entrado en su fase de beta abierta. Para disfrutar el juego, tienen que atraerte los desafíos tácticos y el contexto bélico, pero nada más... Con estos dos simples requisitos te aseguramos que la beta merece la pena. Pero si prefieres esperarte a la versión final, sirvan estas impresiones como un nuevo anticipo más concreto de lo que te vas a encontrar.

Amplio y espléndido

A poco que te hayas interesado por este juego sabrás que enfrenta a dos equipos de jugadores (también hay bots) en batallas navales con buques de guerra de la primera mitad del siglo XX: destructores, cruceros, portaaviones y acorazados de distintas naciones. De entrada, controlar todo un navío puede parecer complicado, pero el interfaz funciona de maravilla.

Superado este temor, ya en la beta, el juego te ofrece una considerable variedad de naves y un árbol tecnológico asequible, en el que puedes conseguir a buen ritmo progresos y nuevos navíos jugando de forma continuada. Los micropagos, están ahí, para lujos y para saltar en tu avance pero no son imprescindibles.

La beta ha incorporado nuevos barcos, una escala de niveles y posibilidades de personalización anunciadas, como camuflajes y un reconocimiento de logros mediante banderines. ¡Pruébalo!
worldofwarships.eu





El árbol tecnológico es realista desde el punto de vista histórico y el equilibrio entre navíos del mismo nivel está muy logrado.



El peligro de "pay-to-win" está, según permite pensar la beta, descartado. Puedes progresar jugando regularmente.

EL PERSONAJE



ALCYONE

Ante la larga espera para «EVE Valkyrie», decidí ingresar en el universo de «EVE Online» y he redescubierto un juego sensacional, donde yo, Alcyone, encajo de maravilla. El editor de personajes me permitió cobrar vida tal y como fui imaginada por mi creador. Una exploradora de nuevos mundos, comandante de una fragata Griffin del estado Caldari.

Por el momento me he dedicado al comercio de materias exóticas incluso fuera de los límites del espacio Caldari, sin embargo ya me he visto envuelta en numerosas escaramuzas con piratas y facciones rivales. Mi fragata se ha comportado muy bien proporcionando fuego de apoyo y destruyendo las defensas enemigas.

No descarto sumarme a alguna organización de exploradores en el futuro... Pero el universo de EVE es demasiado grande para comenzar con ataduras y hay muchos recursos por explorar.

A largo plazo, espero asumir el control de toda una flota para ampliar el espacio Caldari y lucrarme a lo grande.

¡EXTRAS!

NUEVAS AVENTURAS EN AION

» DESCARGAS » PARCHE 4.75 «AION FREE-TO-PLAY»



Con los MMO que pasan de un modelo por suscripción con cuotas a uno free-to-play, la actualización de contenidos puede abandonarse... O impulsarse notablemente aumentando el ritmo y los contenidos. Este último es el caso de «Aion», que con la versión 4.75 añade una nueva instancia para hasta 400 jugadores, mejoras de objetos ampliada y un refugio de regreso para aquellos que no se han conectado en un mes. Vamos que si has estado ausente, dan ganas de volver, ¿no?

es.aion.gameforge.com

HEAVENSWARD SE AMPLÍA

» ACTUALIDAD » PARCHE 3.01 PARA «FF XIV HEAVENSWARD»

El reciente lanzamiento de «Heavensward», (disponible por 34,95 €) ha conseguido que «Final Fantasy XIV» rejuvenezca por completo, con una muy cordial acogida por parte del público. Pero pese a la amplitud de contenidos de la expansión, Square Enix no se queda ahí y acaba de lanzar el parche 3.01, que ofrece nuevos desafíos para los osados jugadores que se atrevan a adentrarse en la mazmorra Alexander. Más contenido del que a uno le da tiempo a jugar... ¡Genial!

eu.finalfantasyxiv.com/heavensward/

Llévate tus juegos de viaje

Así que te vas a la playa, pero ni quieres abandonar tus juegos favoritos, ni te apetece meter tu PC en el equipaje, ¿no? Pues la solución es muy sencilla...

Aunque en la primera época de las tiendas de juegos para smartphones y tablets los títulos disponibles eran en su mayoría sencillos juegos de puzzles, diseñados específicamente para estas plataformas, la cada vez mayor potencia tecnológica de estos dispositivos nos permite disfrutar desde hace ya mucho tiempo de juegos que son adaptaciones muy fieles (o incluso conversiones directas) de los mismos juegos que podemos disfrutar en nuestros PCs. En algunos casos, es cierto estas conversiones se resienten, al tener que "encajarse" en pantallas mucho más pequeñas que las de un PC estándar, o al tener que adaptar su sistema de control del ratón y el teclado a una superficie táctil, pero en muchas otras, el salto no sólo no presenta problemas, sino que muchos juegos acaban pareciendo pensados para jugarlos con los dedos. Es precisamente de estos juegos de os que te vamos a hablar en estas dos páginas, de juegos recientes que a lo mejor ya has probado en tu ordenador, pero que tanto si es así como si no, merece la pena que los pruebes también en tu dispositivo portátil. Puede que su tamaño disminuya, pero la diversión, te lo aseguramos, ¡es más grande de lo que imaginas!

THIS WAR OF MINE — iOS



Es muy difícil clasificar «This War of Mine» dentro de un género o un tipo de juego concreto, ya que mezcla elementos de aventuras, puzzles, acción, simulación... Pero lo que es incuestionable es que se trata de uno de los juegos más impactantes y emotivos de los últimos años. Y es que, en la piel de un civil que debe enfrentarse a una guerra que sola la ciudad en la que vive, deberás tomar todo tipo de decisiones pensando únicamente en tu supervivencia y la de los tuyos, dentro de una ambientación realista, más terrorífica que cualquier juego de miedo que puedas imaginar.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (iPad)/Android
- **PVP:** 9,99€/9,99€
- **Tamaño:** 370MB/Variable
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** 11 bit Studios
- **Web:** *http://www.11bitstudios.com*

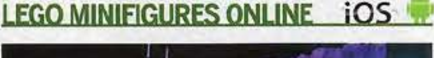


DON'T STARVE — iOS



En este alucinante juego de aventuras y simulación tendrás que afinar al máximo tus habilidades y tu ingenio para conseguir, simple y llanamente, sobrevivir. Y es que «Don't Starve» te "suelta" en medio de un agreste escenario generado aleatoriamente, sin ningún tipo de ayuda o herramienta. Tendrás que aprender a hacer fuego, conseguir comida y agua, defenderte de los animales salvajes y, en resumidas cuentas, resistir vivo la mayor cantidad de tiempo posible. Lo hagas o no, creenos, la diversión está garantizada.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (iPad)
- **PVP:** 4,99€
- **Tamaño:** 280MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Klei Entertainment
- **Web:** *dontstarvegame.com*



LEGO MINIFIGURES ONLINE — iOS



En esta curiosa mezcla de juego de rol online, acción y plataformas, controlas una miniatura de LEGO mientras exploras un enorme mapa, destruyendo enemigos y recopilando estrellas y todo tipo de pieza útiles. Es verdad que, al menos de momento, el juego presenta algunos pequeños falos técnicos, pero es de esperar que la cosa mejore con sucesivas actualizaciones y si te gustan los juegos del universo LEGO, éste, con su estupendo modo multijugador, es una de la opciones más divertidas disponibles.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)/Android
- **PVP:** 4,99€/5,46€
- **Tamaño:** 1,02GB/1,1GB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Funcom Oslo
- **Web:** *www.playminifigures.com*

Y LA LISTA SIGUE...



En estas páginas os hemos traído algunos de las versiones más recientes de juegos de PC, pero como puedes imaginar la lista es muy larga. Sin remontarnos más que un puñado de meses en el tiempo, podemos recomendaros otras adaptaciones geniales como «Legend of Grimrock»,«Icewind Dale»,«Warhammer 40,000: Armageddon»,«FTL», «Hearthstone» o «Transistor», por citar sólo algunas. Por otra parte, si buscas algo más original, pero sin alejarte demasiado del PC, seguramente te interesará echarle un vistazo a «Fallout Shelter», la simulación ambientada en el universo «Fallout», o a «Warhammer 40,000: Deathwatch - Tyranid Invasion», un estupendo juego táctico de los creadores de «Warhammer Quest».





MAGIC DUELS iOS



Éste es uno de esos juegos que parece pensado desde el primer momento para ser jugado en una pantalla táctil, y es que, ¿se te ocurre un sistema de control más adecuado para disfrutar de la versión digital del popular juego de cartas "Magic. El Encuentro"? Esta última adaptación de la serie, además, incluye numerosas mejoras y nuevas mecánicas y, lo mejor, está especialmente adaptada para introducir a los jugadores principiantes paso a paso. Si te gustan los juegos de cartas, este es el título que no debes perderte.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** Gratis
- **Tamaño:** 1,02GB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Wizards of the Coast
- **Web:** *magic.wizards.com/es*

HER STORY iOS



Si ya has probado esta fascinante aventura en tu PC, poco hay que añadir, porque esta versión no tiene nada que envidiar a aquella. Si no es el caso, te adelantaremos que «Her Story» es una de las aventuras más originales y sorprendentes que han pasado por nuestras manos. En ella, tienes que resolver un crimen sucedido hace diez años a base de revisar grabaciones de vídeo y viejos archivos policiales. Desde luego, no se trata de un desafío sencillo, pero si buscas una aventura de detectives no vas a encontrar una mejor ni más absorbente.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 4,99€
- **Tamaño:** 1,76GB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Sam Barlow
- **Web:** *www.herstorygame.com*

¡Kame Hame Ha!!!



Tras conseguir un éxito enorme en Japón, llega por fin a Europa «Dragon Ball Z Dokkan Battle», una original combinación de juego de cartas, de lucha y de puzzles que incluye a los héroes y villanos más populares de la clásica saga. El juego ya está disponible en la App Store y en Google Play de forma gratuita.

Construye tu imperio



Si eres fan de la clásica serie «Age of Empires», te alegrará saber que ya está disponible en la App Store de Apple «Age of Empires: Castle Siege». No es, como nos hubiera gustado a todos, una versión del genial juego de estrategia original, sino más bien un gestor de imperios, en el más puro estilo «Clash of Clans», pero el espíritu de la saga está presente y seguro que cautivará a todos sus seguidores.

Vuelve Gabriel Knight

Y si de regresos ilustres se trata, pocos los habrá más celebrados que la llegada el 23 de julio a las tiendas de Android e iOS de «Gabriel Knight: Sins of the Fathers. 20th Anniversary Edition», una versión revisada y actualizada de la que para muchos es una de las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos.

Los lobos del espacio

Los usuarios de dispositivos Android a los que les interese el universo «Warhammer» estarán encantados de saber que ya está disponible en Google Play el exitoso juego táctico y de combate de cartas «Warhammer 40k: Space Wolf». Se trata, como en su versión iOS, de un juego gratuito con compras dentro de la app.



Hace 10 años

En nuestro 20º aniversario destacábamos los títulos más prometedores de 2005 y descubríamos futuros clásicos.

Hacia la primavera de 2005 una nueva generación de mundos online persistentes transformarían radicalmente el panorama de videojuegos en PC. El rol parecía ser el género que, de entrada, mejor se adaptaba a un MMO, aunque otros géneros no tardarían en construir sus propios mundos online. Hasta ese momento, juegos como «Ultima» o «Everquest» habían conseguido reunir unos cuantos miles de fieles... Pero la explosión de este lucrativo modelo de negocio –cuotas mensuales mediante suscripción– sería detonada sobre todo por Blizzard con su gigantesco «World of Warcraft», que en aquellos días podíamos ya explorar con total libertad. Otras compañías como NCSoft («City of Heroes» y «Guild Wars»), SOE («EverQuest II») o BioWare («The Old Republic) seguirían su estela con notables éxitos, aunque pronto el mercado para el público de los MMO se saturaría casi por completo.

Juego individual

El boom de los MMORPG contribuyó a impulsar el juego en PC, en un momento en que perdía público con respecto a las consolas. Sin embargo, también distrajo la atención sobre formidables juegos que eligieron un momento tan poco oportuno para estrenarse. Como siempre, un puñado de obras maestras consiguieron no ser ignorados. Por nuestra parte, en Micromanía, seguimos dando cobertura a los grandes y a los pequeños juegos en PC que, desde nuestra modesta perspectiva, merecían atención.

Aquel mes de marzo pudimos evaluar favorablemente estupendos juegos o, cuando menos, interesantes. Tal fue el caso de los JDR «Star Wars: Caballeros de la Antigua República II» (BioWare) y «Gothic II» (Piranha Bytes); de la aventura Second Sight (Robot Entertainment); de la brutal acción de «The Punisher» (Volition); y de la constructiva estrategia de «The Settlers: El Linaje de los Reyes» (Robot Entertainment y Ubisoft).

Los caballeros Jedi de Star Wars, volvían a encandilar a los fans con un segundo JDR, de la mano de BioWare.



«World of Warcraft» abría las puertas del mundo online más popular e influyente conocido hasta hoy.

MICROMANÍA 122, TERCERA ÉPOCA

Llevábamos a la portada la impresión que Pyro Studios nos había causado con «Imperial Glory». También descubríamos «Brothers in Arms» y comenzábamos a celebrar los 20 años de la revista.

THE PUNISHER ZURRABA EN PC

Carece de cualquier súperpoder y sus motivaciones se alejan de los ideales de los héroes, pero "The Punisher" ha sido durante décadas uno de los personajes más emblemáticos del cómic. El "Castigador" de Marvel es vengativo, violento e inmisericorde con el crimen. Se estrenó en un más que digno videojuego, «The Punisher», desarrollado por Volition 2005.

Estrenos que movían masas, series clásicas que regresaban después de muchos años y evolución tecnológica... Y además, algunas páginas de temas tan interesantes como estos.

Campaña Napoleónica



Aunque Pyro Studios ya gozaba de gran prestigio en el ámbito de la estrategia con la saga «Commandos», abordó un radical cambio de aires con el desarrollo de «Imperial Glory» que descubríamos aquellos días. El juego adoptaba algunos de los fundamentos de la serie «Total War», pero con detalles originales y un enfoque táctico más directo. Ambientado en el siglo XVIII –la última era en las que grandes ejércitos de infantería se enfrentaban en campo abierto– podías elegir una de los grandes imperios pugnaban por conquistar la vieja Europa. Una campaña con maniobras estratégicas por turnos y batallas en tiempo real, incluyendo inéditas batallas navales.





LAS PROMESAS DE 2005

Iba a ser difícil superar al prolífico 2004 en grandes juegos, pero con nuevas entregas de series conocidas y algún estreno prometedor perfilaban un año muy interesante... No obstante todavía habría margen para alguna sorpresa muy grata.

- **Con «Brothers in Arms»** Ubisoft iba a refrescar el ámbito de la acción bélica considerando el factor humano.
- **«Black & White 2»** pintaba aún más divino que el original, jugando a ser Dios.
- **«Quake 4»** era la gran promesa de id Software, un esperadísimo regreso a la acción.







Pantallas «SWAT 4» y «Close Combat»

En la sección Pantallas procurábamos mostrar las instantáneas más descriptivas y espectaculares de los juegos más interesantes en desarrollo. En aquella ocasión, nos ocupamos de dos grandes de la acción táctica, policial y bélica, respectivamente.



Preview de «Brothers in Arms»





Juegos bélicos ambientados en la 2ª GM habíamos visto unos cuantos, pero ninguno que se tomase la camaradería y la pertenencia a un pelotón tan en serio como «Brothers in Arms».

Taller de «Source SDK»



Nuestro Taller presentaba las herramientas de Source SDK con algunas pautas y ejemplos para embarcarse en la creación de mods bajo el avanzado motor gráfico de «Half-Life 2».

Retromanía 1963-1985



Inaugurábamos la sección Retromanía con un recorrido por la historia de los videojuegos en sus primeros años, hasta el lanzamiento de la revista en el ya lejano 1985.

MICROMANÍA 3, TERCERA ÉPOCA

Desde aquel juego de Trilobyte de nuestra portada, la "undécima hora" significa terror para los aficionados de la aventura... Era la era del "render", que nos permitía asomarnos allá donde la CPU aún no podía manejarse.

Hace 20 años

Mientras los mundos en tiempo real ganaban en complejidad, la infografía venía a sustituir a la creación tradicional de gráficos en 2D.

En aquel número de Abril de 1995 recibimos con los brazos abiertos una excelente colección de juegos que enriquecían el panorama de PC con diversión en casi todos los ámbitos. Al mismo tiempo, contemplábamos las nuevas tendencias en el diseño de videojuegos, con atención a las herramientas infográficas que se habían puesto tan de moda para la creación de escenarios y personajes en 3D. Dedicamos un buen puñado de páginas en diversos reportajes sobre técnicas y compañías. Y es que, los gráficos pre-renderizados iban a marcar el desarrollo de toda una generación de videojuegos, proporcionando una falsa apariencia de 3D que, según el caso, podría resultar muy artificial o resultona, pero que tenía como objetivo ofrecer mayor realismo y espectacularidad hasta límites en los que la potencia de proceso todavía no era capaz de llegar.

Un «Doom» en la Estrella de la Muerte, sí, pero, ¡cómo molaba **«Dark Forces»!**

Más que clones

Volviendo a los juegos, disfrutamos de la acción en primera persona que –a la estela del bombazo de «Doom» pero alejándose de la etiqueta de "clon"– ofrecían ambientaciones sugerentes, intrincados mapas y gráficos aún basados en patrones de texturas simples y sprites, pero muy mejorados con respecto a la generación anterior. Así pudimos enfrentarnos a las stromtroopers de Star Wars en «Dark Forces» (LucasArts), explorar las estaciones a bordo de la maniobrable nave de «Descent» (Parallax) o eliminar a los gerifaltes de una peligrosa secta de «Rise of the Triad» (Apogee).

Innovación y tradición

La Aventura, sirviéndose de la capacidad del vídeo en CD-ROM, iba dejando atrás la creación de escenarios tradicional, –ilustraciones– para usar los gráficos pre-renderizados, como en «Lost Eden». Había, sin embargo, espacio para diseños convencionales como «Mundodisco» (Perfect 10). Y en la Simulación, volábamos con el genial «Wings of Glory» (Origin), todo un clásico del combate aéreo.



Ningún juego antes que «Descent» permitía tal libertad de movimientos pilotando una nave.

RINCEWIND, EL MAGO

Hace tiempo recordamos la figura de Terry Pratchett y, de su obra «Mundodisco» –adaptada a videojuego hace dos décadas– ahora nos viene a la memoria el hechicero Rincewind, su protagonista. Carente de talento mágico, audacia y ambición, su suerte le lleva –muy a su pesar– por unos derroteros de lo más ajetreados, repletos de aventura y hechos extraordinarios. ¡Genial!



Tecnología 3D en juegos

Gracias a los artistas 3D y a los programas de diseño infográfico, las demostraciones de festivales, los efectos de algunas películas y las escenas de introducción de algunos juegos nos habían dejado la boca abierta. Había mucho camino por recorrer, pero en esos momentos aparecieron herramientas de desarrollo y diseño clave. Dedicamos todo un reportaje para explorarlas.

Superar los límites

La franja entre los gráficos en tiempo real y los prerenderizados –que hoy se ha diluido– era entonces muy pronunciada. Así que la importancia de los programas de infografía era crítica para poder ofrecer una calidad visual realista, pese a las limitaciones de interacción que imponía el render. Así es como Kinemation, GameWare y Alias entre otras hicieron posible las espectaculares escenas de «Star Control II», «Alien» o «Donkey Kong».

Curiosamente, los mejores frutos se obtuvieron al combinar con ingenio el render (escenarios y sprites) con 3D auténtico del tiempo real. Esencialmente, la técnica aún se usa.



EL SHOCK DE «BIOFORGE»

La poderosa Origin se había destacado con grandes éxitos en los ámbitos del rol y la simulación, pero con «Bioforge» se adentraba en una colosal aventura, aderezada con escenas de acción.

- **Pesadilla cibernética:** ¿Qué sucede cuando un hombre pierde su estructura biológica para convertirse en un ciborg? El «Bioforge» planteaba cuestiones así.
- **Film interactivo:** La producción del juego era muy cinematográfica. Con renders y tiempo real, un diseño magistral.







MICROMANÍA SEGUNDA ÉPOCA

Pocos números llegaron a concentrar tal cantidad de clásicos en sus páginas de Review. Pero el futuro, auguraba aún mejores cosas. ¡Qué buen momento!

Reportaje de Division RV


Division. la primera campaña británica de Realidad Virtual
VIDEOJUEGOS: El futuro de la RV

Más Realidad Virtual. Nos había asombrado en el cine, pero esta tecnología aún era una arriesgada apuesta de pioneros como Division.

Preview de «Panzer Dragoon»

Es imposible haber jugado en PC en los 90 y no haber oído hablar de la saga «Panzer Dragoon». Por aquel entonces, estábamos a punto de descubrir una primera entrega con la que SEGA encandilaría a los propietarios de una Saturn. Acción y aventura a lomos de un dragón que volaba fabulosamente.


Panzer Dragoon

Reportaje de Interplay


UNA TEMPORADA REDONDA
Interplay
Películas en CD-ROM
KINGDOM: THE FAR REACHES
La vuelta al clásico
DUNGEON MASTER II: THE LEGEND OF SKULLKEEP

Dedicada a la producción y al desarrollo de videojuegos indistintamente, el catálogo de Interplay es uno de los más impresionantes: «Descent», «Dungeon Master», «Virtual Pool»...

Solución de «Dragon Lore»


UN SUEÑO HECHO Realidad
DRAGON LORE

Si tuviste la fortuna de jugar «Dragon Lore» lo sabes... Pero si no, te sorprendería comprobar lo que tiene en común con los JDR actuales. Ofrecíamos una muy necesaria guía completa.

Sonido estéreo y conexión en videojuegos

CREATIVE DRACO HS880

Cuando quieres equiparte con un headset gaming con un presupuesto limitado puedes optar por modelos que ofrecen una aproximación al sonido envolvente u optar por un **estéreo de alta fidelidad**. Esta última es la opción por la que apuesta **Creative en los Draco HS880**, unos auriculares que ofrecen un formidable sonido ambiental, gracias a la extraordinaria **profundidad de sus graves** y a una eficaz amplificación. Están fabricados con buenos materiales y ofrecen un **aislamiento sonoro muy eficaz**. Además vienen equipados con un micrófono desmontable para el chat de voz en partidas online. Sencillos, pero de gran calidad.

INTERÉS ●●●●●●●●●○

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

FICHA TÉCNICA

- **Periférico:** Headset gaming estéreo.
- **Rango en frecuencia:** 20 Hz a 20 KHz.
- **Micrófono:** Desmontable, (jack 3,5 mm) con supresión de ruido y respuesta en frecuencia de 100 Hz - 18 KHz.
- **Auriculares:** Diseño circumaural cerrado de 40 mm, sensibilidad de 106 dB.
- **Mando:** En el cable, con control de volumen y conmutador mute.
- **Precio:** 59,99 €
- **Web:** *es.creative.com*

CONEXIONES Y CONTROL

Un headset estéreo no tiene mucho misterio, pero hay que fijarse en los detalles, que en los Draco HS880 están muy cuidados. La conexión a PC se realiza mediante un cable que desde el auricular izquierdo acaba en dos jacks para los auriculares y el micro. Tiene más de dos metros de longitud, lo que ofrece una considerable libertad de movimientos e integra el control de volumen y el botón mute. Están engomados y la cubierta de las clavijas es de oro para minimizar la pérdida de audio. El micrófono es desmontable y flexible. Bien colocado ofrece una eficaz supresión de ruido.



DISEÑO

El embalaje de los Draco HS880 clama que se trata de un headset gaming. Sin embargo, el diseño de los auriculares, sin renunciar a cierta chispa gaming, resulta bastante elegante y limpio. No obstante, lo mejor es la construcción de este modelo. Los cascos están montados sobre una banda de acero y aíslan por completo tus oídos. La cubierta de cuero sintético de los auriculares ofrece un tacto muy cómodo. Como complemento, se incluye una bolsa de piel ideal para transportarlos que se ajusta de maravilla, gracias a que los auriculares se pueden plegar.



RENDIMIENTO



Tratándose de un headset estéreo que no requiere más que una conexión de audio, los altavoces ofrecen un sonido muy bien ajustado, tanto en música como en juegos. Los entusiastas del sonido quizá echen en falta más potencia, dado que el volumen máximo de los Draco resulta algo limitado, pero dentro de sus límites –más que suficientes– la calidad del sonido es muy, muy buena. Incluso ofrece una inesperada sensación de sonido ambiental y posicionamiento en juegos que, francamente, para sí quisieran muchos cascos con supuesto 3D. Por 59,99 € son un acierto seguro.







Una cómoda estación gaming

SHARKOON SHARK ZONE M51+

» Pack gaming » Precio: 47,99 €
» Más información: Sharkoon
» *www.sharkoon.com*



A no ser que tengas un ratón inalámbrico -más caro y con otros inconvenientes- las ajetreadas sesiones de juego acaban enredando el cable de tu ratón y estorbando su uso. Sharkoon ha pensado en ello y os ofrece el Pack Shark que incluye **alfombrilla**, el estupendo **ratón láser M51** y el **bungee MB10** que se ocupa de mantener el cable en su lugar.

INTERÉS ●●●●●●●●

Diseño modular y tacto mecánico

AORUS THUNDER K7

» Teclado gaming » Precio: 149,90 € » Más información: Aorus » *www.aorus.com*



La división de periféricos gaming de Gigabyte ha incorporado a su gama de teclados un espectacular modelo que, por primera vez, combina un **diseño modular desmontable y teclas mecánicas** (Cherry MX Red). Y es que el bloque numérico puede separarse para convertirlo, por ejemplo, en un teclado de macros. El Thunder K7 también ofrece **retoiluminación LED** tecnología anti-ghosting.

INTERÉS ●●●●●●●●●

Preciso, simétrico y económico

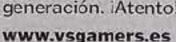
BG HAWKER

» Ratón gaming » Precio: 24,90 €
» Más información: BG
» *www.bg-gaming.com*



Con un diseño ambidiestro, un **sensor óptico Avago A3050** de alta precisión e **iluminación LED en 6 colores**, el nuevo Hawker de BG es un ratón muy completo, apto para jugadores de cualquier preferencia y para casi todos los bolsillos. El sensor ofrece seis niveles de precisión al vuelo (500 a 4000 ppp) y su **memoria interna admite 5 perfiles** diferentes de configuración.

INTERÉS ●●●●●●●●



UN PC AMBICIOSO



Versus Gamers ha anunciado el desarrollo y próxima comercialización de un **impresionante equipo** de sobremesa gaming, el **PC Elite**. Sobre un **chasis de diseño propio** de máximo nivel, el ordenador integrará una poderosa configuración, con hardware de última generación. ¡Atento!

www.vsgamers.es

LA PLACA GAMING MÁS RADICAL



Presentada en el CES de 2015, la espectacular placa **MSI X99 GODLIKE Gaming** ha sido anunciada oficialmente. Se trata de un modelo de **alto rendimiento** basado en el chipset **Intel X99** con un equipamiento brutal que incluye **iluminación**. Llegará próximamete a un precio de unos 569 €.

es.msi.com

REDISEÑO MEJORADO

Razer ha presentado un nuevo headset gaming, el **Kraken Pro**, que mejora la edición anterior de los Kraken estéreo con un **mando de control de volumen integrado** en el cable. Mantienen el mismo diseño en varios colores opcionales (blanco, negro y verde) y se comercializan a un precio de 99,99 €.

www.razerzone.com

ECONÓMICA Y COMPLETA



Si te has decidido por un procesador Intel de nueva generación y buscas una placa base con socket LGA1150, la **Gigabyte P85 Gaming 3** es un modelo basado en el chipset **Intel B85** que ofrece un **equipamiento muy completo** y al mismo tiempo resulta bastante **asequible**. Está disponible por menos de 90 €.

es.gigabyte.com

VOZ PARA TU ESTUDIO



Razer ha comenzado a comercializar su nuevo micrófono digital para sobremesa de gama alta, **Seirên Pro**. Un modelo idóneo para grabar sesiones profesionales de audio o para la **retransmisión** de comentarios vía streaming. El pack completo tiene un precio de 229,99 €.

www.razerzone.com

Espectáculo 4K en una gran pantalla

SAMSUNG U32E850R

» Monitor » Precio: 1249 €
» Más información: Samsung » *www.samsung.es*

¡Juegos a lo grande, con la máxima definición y con una calidad de imagen soberbia! Los que tengan tales aspiraciones -y puedan permitírselo- deberán fijarse en el nuevo monitor de **31.5 pulgadas Samsung U33E850R**, con resoluciones ultra HD/4K (3840 x 2160 píxeles a 60 Hz), un tiempo de respuesta de 4ms y tecnología **AMD FreeSync**.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

GeForce Titanium de gama alta

ASUS GEFORCE GTX 980 TI STRIX

» Tarjeta gráfica » Precio: Por determinar (unos 725 €)
» Más información: Asus » *www.asus.com/es/*



Las tarjetas gráficas basadas en la esperada **GPU GeForce GTX 980 Titanium** hicieron su aparición en Junio, en el pasado Computex. Ahora están a punto de lanzarse al mercado y Asus ha desarrollado **cuatro variantes** diferentes. La más básica es la Strix, equipada con 6 GB y con un **rendimiento superior a las Titan Black** y equiparable a las Titan Z, pero por una fracción de su precio.

INTERÉS ●●●●●●●●●○



Semitorre versátil y asequible

NOX COOLBAY RX

» Chasis ATX » Precio: 27,90 €
» Más información: Nox
» *www.nox-xtreme.com*

Contemplando su aspecto elegante y sus más que completas especificaciones, cuesta pensar que la **Nox Coolbay RX** cuesta menos de 30 €. Es una semitorre sobria, fabricada en **acero SGCC** con un panel frontal Metal Mesh característico de la serie. Permite instalar **4 unidades de disco** y gráficas de hasta 370 mm. Integra un ventilador de 120 mm con opción a 3 más.

INTERÉS ●●●●●●●●●○

Conexión WiFi de alto rendimiento

D-LINK AC3200 DIR-890L

» Router » Precio: 399 €
» Más información: D-Link » *www.dlink.com/es/*

El imponente router ultra WiFi AC 3200 de D-Link supone un **salto generacional** dentro del sector de la conexión inalámbrica. Las 6 antenas que monta garantizan una excelente calidad de señal, y su red de dos bandas a 5 GHz + 1 a 2,4GHz multibanda permite alcanzar una **transferencia de datos de 3200 Mpbs**. ¡Impresionante!

INTERÉS ●●●●●●●●●○

Una opción básica pero a la última

SAPPHIRE RADEON R7 370 DUAL-X OC

» Tarjeta gráfica » Precio: 169 €
» Más información: Sapphire
» *www.sapphiretech.com*

¡Ya están aquí las gráficas basadas en las GPU AMD de la serie 300. Ofreciendo **alto rendimiento y precios ajustados**, la diversidad de modelos en distintas gamas es muy amplia. En el ámbito de las tarjetas asequibles, uno de los modelos más llamativos es la R7 370 Dual-X OC de Sapphire, **con 2GB** y un rendimiento gaming muy respetable. ¡Acierto seguro!

INTERÉS ●●●●●●●●●●



Actualizado en diseño y prestaciones

MOUNTAIN ONYX 15

» Portátil » Precio: 1299 €
» Más información: Mountain
» *www.mountain.es*



El portátil Onyx de **15 pulgadas** de Mountain se renueva para integrar un equipamiento de hardware de última generación que incluye un procesador **Core i7-4720MQ** y una GPU **GeForce GTX 960M**. Mantiene la fenomenal pantalla antireflejos basada en un de **panel IPS** y con resolución Full HD e incluye una grabadora DVD ultra Slim y los 8 GB de RAM.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Nueva generación gráfica de AMD

MSI RADEON R9 390X GAMING 8G

» Tarjeta gráfica » Precio: 549,90 €
» Más información: MSI
» *es.msi.com*

Entre las nuevas GPU AMD 300, puedes encontrar tarjetas gráficas con un rendimiento brutal y un precio bastante razonable. Uno de los mejores ejemplos es el de la **R9 390X de MSI** que, con el núcleo Hawaii y algunas mejoras, es capaz de competir con las **GPU más potentes**. Incorpora **8 GB de memoria** con un bus de 512 bits. De MSI es el eficaz sistema de refrigeración **Twin Frozr V** y los componentes de alta calidad.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

¿4K a precio económico?

AOC U2870VQE

» Monitor » Precio: 450 € » Más información: AOC » *www.aoc-europe.com/es/*

Seguimos esperando a que las pantallas 4K moderen sus precios, pero es posible encontrar modelos como el **U2870VQE de AOC** por debajo de los 500 € y ofrecen con unas especificaciones muy interesantes. Además de la resolución 4K (3840 x 2160) su **tiempo de respuesta** de solo **1 ms** y la conectividad (HDMI 1.4 y DisplayPort 1.2) es muy completa.



INTERÉS ●●●●●●●●○○



ENVOLVENTE Y SIN CORTES



Acer ha presentado un nuevo monitor **curvo ultrapanorámico** de 34 pulgadas. Se trata del panel IPS **XR341CK** que llegará en dos variantes: una con la tecnología **G-Sync** de Nvidia y otra con el **FreeSync** de AMD, amas para suprimir el riesgo saltos y cortes.

www.acer.es

UNA TORRE DE LUJO PARA TU PC



Después de llamar la atención Computex, la poderosa caja **Antec Signature S10** está por fin disponible, a un precio de 549 €. Con un formato **Full Tower** ofrece un sofisticado diseño para canalizar el aire y una colosal capacidad para albergar componentes.

www.antec.com

EL MINI PC MÁS POTENTE

El llamado **Project Quantum** de AMD es uno de los desarrollos más interesantes del momento. **Un mini PC de alto rendimiento** que curiosamente podría integrar un procesador Core i7 de Intel, la compentencia. Merece la pena seguir la pista al proyecto.

www.amd.com

CHIPS SKYLAKE EN CAMINO



Cuando leas estas línas es posible que los nuevos chips **Skylake de Intel** hayan sido presentados. Tal vez en la Gamescom. Lo que sabemos es que modelos como el **Core i7-6700K** y el **i5-6600K** están a la vuelta de la esquina.

www.intel.es

PODER GRÁFICO CONCENTRADO

Junto con las nuevas GPU de la serie 300, AMD ha asombrado a los medios con las demostraciones de la **GPU Fury** y ya están en camino algunas gráficas basadas en su núcleo Fiji Pro. Asus prepara una **R9 Fury Strix** que podría lanzarse próximamente por algo más de 600 €.

www.asus.com



¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados, pero asequibles.

DISEÑO AVANZADO Y VERSÁTIL



Aunque el **Logitech MX Master Wireless** no es un ratón específicamente diseñado para los videojuegos, es uno de los **modelos más avanzados, versátiles** y capaces del momento. Siempre que seas diestro, te ofrece una gran comodidad, una transmisión de control **sin cables** fiable e inmediata y un **sensor láser** extremadamente preciso sobre cualquier superficie. Su precio actual es de unos 105 €.

COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Cooler Master Cosmos SE	157 €
PLACA BASE: MSI Z97A Gaming 6 USB 3.1	184 €
PROCESADOR: Intel Core i5-4690K	225 €
RAM: G.Skill RipjawsZ DDR3 2133 PC3-17000 16GB	124 €
TARJETA GRÁFICA: Asus Strix GTX 960 DirectCU II OC 4GB	275 €
TARJETA DE SONIDO: Creative Sound Blaster Z	67 €
DISCOS: WD NAS Red 2TB SATA3	105 €
+ SSD OCZ ARC 100 240GB	101 €
UNIDAD ÓPTICA: Samsung SN-506BB Blu-ray Slim (grabadora)	53 €
MONITOR: BenQ XL2411Z 24" LED 144Hz	279 €
ALTAVOCES: Creative Gigaworks T40 Series II	106 €
TECLADO Y RATÓN: Logitech G510S + G303	139 + 72 €
TOTAL	1.570 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Creative Sound Blaster Draco HS880	60 €
Logitech G920	399 €

RESPUESTA ÁGIL Y A TODO COLOR

La versión **LED RGB** del **Corsair K70**, añade una **retroiluminación** multicolor totalmente personalizable y mantiene las características del K70 original con un robusto chasis de aluminio. En la variante con teclas **Cherry MX Red**, las 104 teclas ofrecen una respuesta suave y lineal muy precisa y tecnología **anti-ghosting.** Está disponible por 1409,90 €.



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

MSI Z97A GAMING 6 USB 3.1

184 € » Más información: MSI » es.msi.com

Además de ser una de las placas base más equilibradas y completas de las basadas en chipset Intel Z97, (con socket LGA 1150, para chips de última generación), la Gaming 6 de MSI incorpora el moderno interfaz de **conexión USB 3.1**, el doble de rápido que el anterior. También cuenta con una **excelente BIOS**, red **Killer Ethernet**, audio integrado, puertos SATA 6 y M.2.



PROCESADOR

AMD FX SERIES FX-8350 4.0GHZ 8X BLACK EDITION

162 € » Más información: AMD » www.amd.com

AMD también pone al día sus chips para socket AM3+. Este modelo Vishera de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Bulldozer de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 4000 MHz. Poderoso y económico.

INTEL CORE I7 5960X

1.070 € » Más información: Intel » www.intel.es

Compatibles con plabas basadas en chipset X99, los procesadores Haswell-E se mantienen en vanguardia. Esta variante es la más potente, con 8 núcleos a 3 GHz y soporte para RAM DDR4-2133.

TARJETA GRÁFICA

ASUS GEFORCE STRIX GTX 960 DIRECTCU II OC 4GB

275 € » Más información: ASUS » www.asus.com

Con la aparición de la **GPU GTX 960** la arquitectura Maxwell está disponible a un precio asequible, pero a las variantes de 2GB eran algo justas. Los nuevos modelos **con 4GB** son mucho más holgados para garantizar un rendimiento fluido. El modelo Strix de Asus, ofrece un tamaño reducido, bajo consumo, y todo ello con **overclocking de fábrica**, con una velocidad de ciclo de hasta 1317 MHz.



CAJA PC

THERMALTAKE URBAN S31

86 € » Más información: Thermaltake » www.thermaltake.com

Versátil y bien equipada, la Urban S31 es una caja en formato de semitorre con un diseño sobrio y elegante, destacando su frontal de aluminio cepillado. También tiene un panel I/O bien dotado.

NZXT PHANTOM 820

220 € » Más información: NZXT » www.nzxt.com

A la vista resulta imponente, futurista y colosal... Y lo cierto es que su aspecto no engaña para nada. Disponible en dos acabados, tiene todo lo que puede desearse en un chasis de alto nivel.

MEMORIA

G.SKILL RIPJAWSZ DDR3 2133 PC3-17000 16GB

124 € » Más información: G.Skill » www.gskill.com

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

La mayoría de los videojuegos en PC corren muy bien con 8 GB, pero una RAM de 16 GB proporciona un margen de rendimiento que garantiza fluidez ante exigencias eventualmente máximas. Además, ahora que los módulos RAM están a buen precio incorporar un **kit 4 x 4GB de altas prestaciones** como este de G.Skill es un buen modo de actualizar tu equipo. En doble canal, va de maravilla.



SONIDO

ASUS XONAR DG 5.1

28 € » Más información: ASUS » www.asus.es

Sonido de notable calidad, varios modos de funcionamiento y una tecnología de audio envolvente de alta definición Dolby Headphone 5.1. Todo ello lo tienes en la Xonar DG 5.1 a buen precio.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

199,90 € » Más información: Creative » es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.

para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK FATAL1TY 990FX KILLER

- 147 €
- Más información: Asrock
- www.asrock.com

Las conexiones de red Killer se han convertido en elementos imprescindibles para el hardware gaming. Esta placa con socket AM3+ para chips FX AMD lo integra en la variante Killer E2200.

ASUS RAMPAGE V EXTREME/U3.1

- 479 €
- Más información: Asus
- www.asus.com/es/

La última actualización de la soberbia Rampage V Extreme, introduce puertos USB 3.1 y mantiene las excelentes características. Es una de las placas X99 con socket 20111-v3 mejor equipadas.

INTEL CORE I5-4690K

- 225 € · Más información: Intel · www.intel.com

Actualizamos nuestra recomendación de procesador con uno de los chips más equilibrados de la quinta generación, los **Haswell-Refresh**. En concreto, la variante i5-4690K, fabricada en 22 nm y apta para overclocking cuenta con **cuatro núcleos a 3500 MHz**. Admite memoria de doble canal, tiene un consumo muy ajustado e incorpora la **GPU Intel HD Graphics 4600** que da un rendimiento bastante aceptable, incluso careciendo de una tarjeta gráfica.



SAPPHIRE R9 380 NITRO DUAL-X OC 4GB

- 239 € · Más información: Sapphire
- www.sapphiretech.com

Aquí están ya las nuevas GPU AMD de la serie 300 y uno de los modelos más interesantes es el de la R9 380 Nitro de Sapphire. Ofrece una excelente relación precio calidad y compatiblidad DirectX 12.

MSI GEFORCE GTX TITAN X 12GB

- 1.115 €
- Más información: MSI
- es.msi.com

Si buscas el rendimiento gráfico más brutal, hoy por hoy, las gráficas basadas en la GPU Titan X son lo máximo. La variante de MSI es una de las que ofrece más extras, aparte de un excelente software.

COOLER MASTER COSMOS SE

- 157 € · Más información: Cooler Master · www.coolermaster.com

Tal vez pienses que la **Cosmos SE** de Cooler Master lleva aquí como recomendada demasiado tiempo, pero es que es difícil encontrar un mejor chasis con un precio similar. Esencialmente tiene las mismas cualidades que la soberbia Cosmos pero limitando algunos extras exclusivos. Cuenta con una arquitectura interna muy bien estudiada, que incluye amplias posibilidades de **expansión, refrigeración y conectividad**. La iluminación incorporada grita GAMING.



CORSAIR VENGEANCE PC3-15000 DDR3 1866 8GB

- 68 € · Más información: Corsair
- www.corsair.com

A veces, no tienes porqué invertir una gran suma para mantener tu PC actualizado. Con este fabuloso kit de Corsair tienes dos módulos para instalar en doble canal que te brindan 8 veloces gigas de RAM.

KINGSTON HYPERX PREDATOR DDR4 3000 PC4-24000 32GB

- 515 € · Más información: Kingston
- www.kingston.com/es/

La memoria DDR4 ha permitido moderar el precio de otros módulos además de elevarse por sus extraordinarias prestaciones. El kit de Kingston HyperX Predator es uno de los más poderosos.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

- 67 € · Más información: Creative · es.creative.com

Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aun así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.



TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

LUJO PARA TUS OÍDOS

Si buscas el mejor sonido, en cualquier plataforma tienes que fijarte en los **Astro A50**, un soberbio headset que ofrece sonido envolvente **Dolby Digital 7.1** y una compatibilidad multisistema. Gracias a **Astro MixAmp**, sus cualidades máximas se mantienen **en PC, Xbox One o PS4**. El diseño y las prestaciones también rayan a gran altura. Su precio es de unos 300 €.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Antec Signature S10	549 €
PLACA BASE: MSI X99A Gaming 9 ACK USB 3.1	446 €
PROCESADOR: Intel Core i7 5960X	1128 €
RAM: Kingston HyperX Predator DDR4 3000 PC4-24K 32GB	515 €
TARJETA GRÁFICA: Asus GeForce GTX Titan X 12GB	1119 €
TARJETA DE SONIDO: Creative Sound Blaster ZXR	200 €
DISCOS: WD NAS Red 6TB SATA3	269 €
+ SSD Samsung 840 Pro 1TB	569 €
UNIDAD ÓPTICA: SilverStone SOB02 Blu-ray Slim (grabadora)	149 €
MONITOR: Asus ROG Swift PG278Q 27" LED 3D 144Hz	698 €
ALTAVOCES: Razer Leviathan Soundbar 5.1	214 €
TECLADO Y RATÓN: Razer Blackwidow Chroma + Ouroboros	179 + 135 €
TOTAL	6.170 €

PERIFÉRICOS EXTRA:

Creative Sound Blaster EVO ZXR	200 €
Logitech G920 Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €

LA CONDUCCIÓN MÁS FUERTE

El **Thrustmaster T300 Ferrari GTE** es una réplica desmontable de la réplica 7:10 de la variante de carreras del **Ferrari 458 Challenge.** Pero no sólo el aspecto es de lo más realista, también lo es al tacto. La principal característica del conjunto es el motor de **respuesta de fuerza Brushless 1080°** de clase industrial que transmite las sensaciones más realistas. Está optimizado para «Project CARS» y cuesta 369,99 €.



INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción táctica**
- Estudios/Compañía: **Kojima Prod./Konami**
- Distrib.: **Konami**
- Idioma: **Inglés (voces)**
- Fecha prevista: **Septiembre 2015**

www.konami.jp/mgs5

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción táctica e infiltración**, continuación de los hechos narrados en «MGS V ground Zeroes».
- Snake, el protagonista, tendrá **un brazo biónico que podrás usar también como arma.**
- La aventura transcurrirá, por primera vez en la saga, en **un enorme mundo abierto** para explorar.
- Podrás **montar un caballo, D-Horse,** para moverte por el mundo.
- Volverán las viejas tácticas clásicas, como **el truco de la caja** para despistar.

Primera Impresión

«The Phantom Pain» llegará para renovar el universo de «Metal Gear Solid» de principio a fin. Su nuevo concepto como mundo abierto y su historia darán un vuelco a la saga.

La última aventura de Snake...

Metal Gear Solid V The Phantom Pain

Snake está dispuesto a afrontar el mayor desafío de su vida. Han sido más de 25 años de aventuras, combate, espionaje, infiltración, acción... Pero nunca has visto nada como esto.



¡Más «Metal Gear» que nunca! «The Phantom Pain» llegará para ofrecer una renovación toral del universo de Snake, incluyendo el multi en «M.G. Online».



SABÍAS QUE...

...el conflicto entre Hideo Kojima y Konami hará que «The Phantom Pain» aparezca sin mencionar el nombre del creador de la saga, e incluso cambiará su definicion de "tactical espionage action" a "tactical espionage operations"?



Sí, Quiet es espectacular... Pero es algo que le está costando a Kojima acusaciones de ser sexista.



La libertad será una de las claves de «The Phantom Pain», que se verá potenciada por usar un diseño de mundo abierto, por vez primera en la saga.

SERÁ EL JUEGO MÁS AMBICIOSO DE LA SAGA,Y SU ACCIÓN TENDRÁ LUGAR EN UN MUNDO ABIERTO

Entre misiones oficiales, venganzas, ajustes de cuentas, cambios de época y demás, Snake/Big Boss es, probablemente, el personaje más versátil, experimentado y eficaz como espía y soldado en la historia del videojuego. Son más de 25 años de aventuras, entre unas cosas y otras, así que tampoco es de extrañar que el "hijo" de Hideo Kojima arrastre una legión de fans de un amplio abanico de edades en todo el mundo. Los primeros que probamos sus aventuras allá por los 80 hemos visto la evolución del personaje en estas casi tres décadas con tanto asombro como emoción. Las imágenes de aquel primer tráiler de «Metal Gear Solid 2», para PlayStation 2, en el E3 de 2000 –¡hace 15 años!– hicieron más por la consola de Sony que toda la maquinaria de marketing de la compañía nipona. Así de importante es la saga de Kojima en la historia. Aunque, bueno... Ya has oído todo sobre el conflicto Konami-Kojima, ¿no?

¿Un «MGS» sin Kojima?

Por si no lo sabías, durante los últimos meses se ha hecho público que la relación entre el creador de «Metal Gear» y su productora, Kojima Productions, y Konami, la compañía a la que ha estado ligado durante todos estos años, se ha hecho trizas. Las razones oficiales no son conocidas, pero el desencuentro es definitivo. Tal es así que «Metal Gear Solid V: The Phantom Pain», aparecerá sin el subtítulo "A Hideo Kojima Production", ni referencia alguna a ese "motto" tan conocido como "tactical espionage action", para pasar a ser "tactical espionage operations". Bueno, en realidad, lo último ya apareció en «MGS V Ground Zeroes», el prólogo de «The Phantom Pain» –sí,

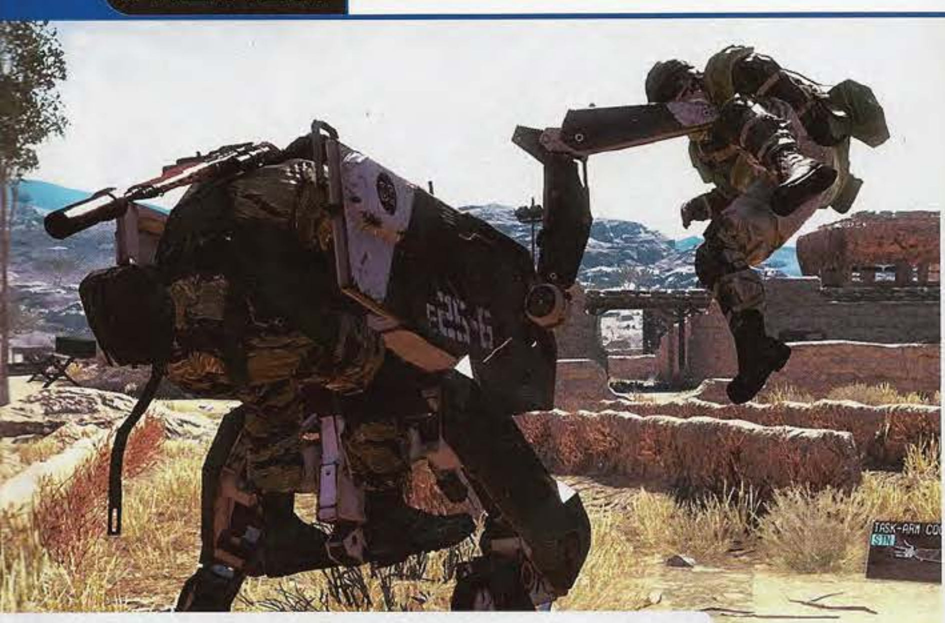
SE PARECE A...



› MGS V GROUND ZEROES
La libertad de acción y exploración ya era una de las claves del diseño de este prólogo del juego.



› THE WITCHER 3 WILD HUNT
Un enorme mundo abierto, comparable al que nos espera en la próxima aventura de Snake.



¡Ay!, que te cojo... Algunos de los diseños robóticos de «The Phantom Pain» son una auténtica pasada. El D-Walker es un elemento que dará horas de diversión.





Es 1984, pero el futuro ha llegado... El diseño de personajes es tan impactante como siempre.

SNAKE A TOPE

Las claves del nuevo universo «Metal Gear»



› Nuevos compañeros. Y no exentos de polémica... ¡sexista! La aparición de Quiet en «The Phantom Pain» ha calificado a Kojima como sexista cuando definió a Quite como personaje "erótico", cuando quiso decir "sexy", según sus palabras.



› El tipo del brazo biónico. Entre las versiones de Snake que han protagonizado las entregas de la saga, «The Phantom Pain» nos muestra al que en la década de los 80 se ve envuelto en el conflicto de Afganistán, para rescatar a un viejo amigo.



› ¡Esos viejos trucos! ¿Sería posible imaginar un «Metal Gear» sin la clásica caja para ocultarse del enemigo. ¡Imposible! En «The Phantom Pain» éste y otros viejos trucos de acción táctica estarán presentes para gozo de los fans veteranos.



Las claves del diseño de acción se mentienen en «The Phantom Pain». Sigilo, táctica, estrategia... son normas que siguen funcionando.

POR PRIMERA VEZ EN LOS ÚLTIMOS JUEGOS DE LA SAGA, EL NOMBRE DE KOJIMA NO ESTARÁ PRESENTE

Kojima es así de complejo, haciendo prólogos lanzados meses antes de sus juegos–, por lo que los cabos empiezan a atarse y tener sentido.

Si todo este culebrón te despista –lógico– y te preocupa –tranquilo–, no has de temer nada: ni que «The Phantom Pain» aparezca a mediados de septiembre, como está previsto, ni que Kojima se haya desligado de la producción. Ha sido, es y será obra del genio japonés. Y «The Phantom Pain» será, de largo, su obra más ambiciosa, profunda, variada y épica. Porque todo lo que se ha venido conociendo del juego, hasta hoy, invita sólo a tener el hype por las nubes...

Back in time...

Han pasado nueve años desde los hechos narrados en «Ground Zeroes». El final, que acababa con Big Boss como acababa, nos llevará al comienzo de «The Phantom Pain», en que el protagonista ve cómo ahora tiene un brazo biónico que se convertirá en uno de los apartados clave de la acción en el nuevo juego de Konami. Tras la destrucción de Miliaties Sans Frontières y despertar de su coma, adopta el nombre de "Venom Snake", liderando un nuevo grupo de mercenarios, Diamond Dogs, y adentrándose en territorio afgano en plena guerra con la Unión Soviética.

Durante lo que vendrá después tendrá tiempo para juntarse con su antiguo rival Ocelot, adoptar un cachorro que se acabará convirtiendo en un perrazo fantástico con parche incluido y que le acompañará en sus aventuras, y descubrir otros personajes como Quiet, la atractiva francotiradora que tanta polémica sexista ha provocado por las redes, aunque Ko-

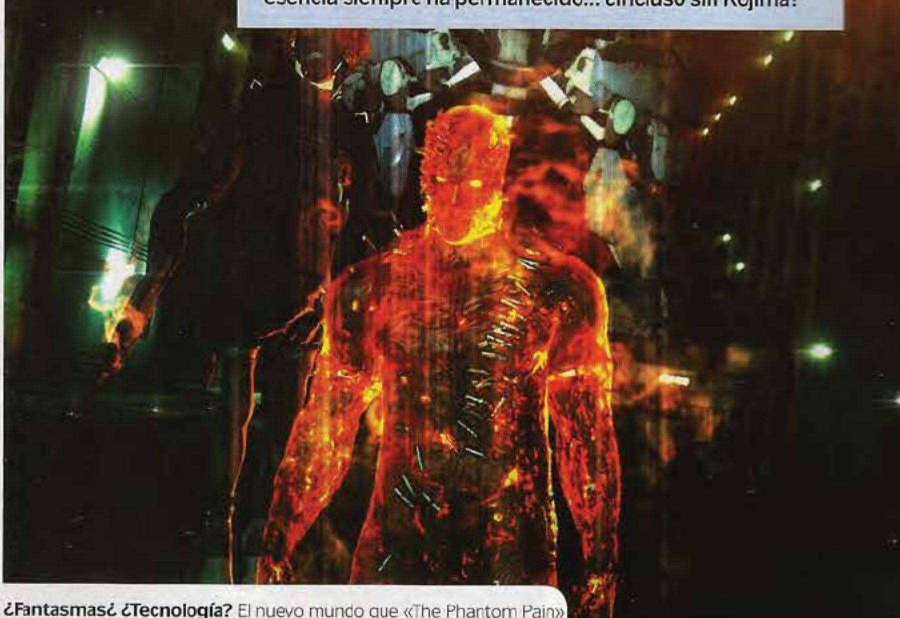

¿Qué está sonando ahí? ¿No será?... Una vez que mejores tu soporte aéreo podrás escoger la melodía que suene... ¿La cabalgata de las Valkirias, tal vez?



Un personaje en constante evolución durante 25 años

En realidad, casi 30, pero en fin, eso son detalles. Desde que en 1987 Solid Snake protagonizase aquel «Metal Gear» para plataformas de 8 bit, ha llovido mucho, como se suele decir. El protagonista de la saga ha venido apareciendo cada cuatro años de media –excepto en el salto entre «Metal Gear 2. Solid Snake» y «Metal Gear Solid»– cambiando de aspecto, filiación e incluso nombre, pero la esencia siempre ha permanecido... ¿incluso sin Kojima?


¡Vehículos para todos! Entre el D-Walker y los más tradicionales Jeep, la elección de vehículos es amplia.


¿Fantasmas¿ ¿Tecnología? El nuevo mundo que «The Phantom Pain» traerá a nuestros discos duros nos ofrecerá múltiples sorpresas...

jima asegura que "todo tendrá su explicación en su momento durante el juego". Y si lo dice el genio...

Cambio de rumbo

Aunque «Ground Zeroes» ya dejó sentadas las bases de lo que veremos en «The Phantom Pain», no está de más recordar esas nuevas reglas que definirán la acción del más ambicioso «Metal Gear» hasta hoy. La primera, evidentemente, el paso a un mundo abierto en que jugar y explorar con total libertad.

El acercamiento táctico al enemigo y a tus objetivos, el sigilo y la planificación estratégica de tus movimientos seguirán siendo imprescindibles en el juego. Recuerda, esto no es un «Call of Duty». Coberturas, sombras y armas silenciosas serán tus aliados principales, pero... Siempre habrá tiempo para diversión más ruidosa. Esto vendrá por diversas vías. Una de las más llamativas será el uso del D-Walker, una montura robótica bípeda que entre armas y brazos mecánicos hará estragos entre tus enemigos.

Para explorar este mundo tan gigantesco, podrás usar distintos vehículos, como es de esperar, además de aquellos que actúen de refuerzo y contacto con tu base, como helicópteros y demás.

Pero entre jeeps, helicópteros y demás, Kojima ha hecho que Snake pueda disponer de una montura muy especial, el caballo D-Horse , cuya montura podrás personalizar para llevar encima más equipo al campo de batalla.

El realismo de este mundo de juego abierto también incluirá cambios meterológicos –en «Ground Zeroes» ya lo vimos– y ciclos de día y noche, que afectarán, lógicamente, a las rutinas de los enemigos en los campamentos y bases. Para controlar esto Kojima Productions ha introducido algunos de esops elementos que hacen siempre tan únicos los juegos de la saga: un cigarro –el Phantom Cigar– que cuando lo fumes acelerará el paso del tiempo, un reloj Seiko para controlar el transcurrir del tiempo, etc. ¿Listo para el desafío más grande de Snake? **A.C.G.**



¡El mar extraterrestre te espera!

Sid Meier's Civilization Beyond Earth Rising Tide

Hemos visto cosas que nadie creería: insectoides, gusanos gigantes y alianzas con otro humanos. ¿Qué nos queda? ¡El mar!

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Firaxis/2K Games**
- Distribuidor: **Take 2**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **Otoño 2015**

www.civilization.com

LAS CLAVES

- Será la **primera expansión de «Beyond Earth»**, y necesitará el juego original para funcionar.
- Incluirá **cuatro nuevas facciones**, con características inéditas.
- Habrá **nuevas unidades híbridas**, cuya evolución resultará de la combinación de afinidades.
- **Mejorará las opciones diplomáticas**, para obtener más beneficios.
- Su principal innovación será la construcción de **ciudades flotantes en el océano alienígena.**

Primera Impresión

La primera expansión de «Beyond Earth» nos saca de tierra firme y nos lleva a los mares extraterrestres con nuevas unidades, opciones, mundos y facciones. Más y mejor.

Serán cuatro, pero ya hemos visto dos. La primera es Al Falah, descendientes de aquellos ricos estados de Oriente Próximo del s. XXI. La segunda es la Alianza del Mar del Norte. Las otras dos son aún... bueno, un secreto. ¿Cómo? ¡Oh!, son dos de los nuevos patrocinadores o facciones, que incluirá «Rising Tide»... «Rising Tide», ya sabes, la expansión de «Beyond Earth» que llegará este otoño...

¡Discúlpanos!, es cierto. Tenemos un problema tal con todo lo que saca Firaxis que, por defecto, nos ponemos a jugar, no nos damos cuenta del tiempo ni de lo que ocurre a nuestro alrededor y nos pensamos que todos saben de lo que estamos hablando.

Sí, ya te decimos, es este otoño cuando podremos echarle mano a «Rising Tide» y, en la línea de lo que siempre esperamos de un estudio como Firaxis y un juego de la saga «Civilization», tenemos una expansión que, como pasaba en «Civ V», se aplicará como una capa extra sobre el contenido existente en el juego base. En otras palabras, para no liarnos mucho... sí, necesitará el juego original. Pero no te preocupes, porque las novedades serán... ¡geniales!

Para empezar, piensa en los límites que teníamos en la conquista de los exoplanetas antes. Sí, la costa era el límite, pero ahora los océanos alienígenas serán nuestro nuevo hogar. O el de nuestros asentamientos.

¡Conquista el mar!

Las ciudades se podrán asentar ahora en el mar, sí. O bien en la orilla y luego podrán moverse –sí, moverse– por el agua para expandir el área de influencia. Es un elemento nuevo que, además, afectará a muchos más aspectos: explotación de recursos marinos, nuevos monstruos y





¡Eh, esa ciudad está flotando en el mar!...

El gran cambio de «Rising Tide» será ampliar también a los oceanos el área de exploración, conquista y explotación de recursos. Las ciudades podrán establecerse en el océano y moverse, si así lo deseamos, para ampliar su región de influencia y control. Esto, lógicamente, costará turnos y tiempo, y además habrá que tener cuidado con las nuevas criaturas marinas que podrán obstaculizar y hasta detener nuestra expansión. ¡Más desafíos!

La conquista planetaria se amplía en lo nuevo de «Beyond Earth». La expansión «Rising Tide» nos llevará a los mares de los exoplanetas conocidos.



Nuevas opciones de diplomacía, más enemigos, más facciones, más posibilidades y tecnologías...



¿Prefieres tierra, costa o mar? En «Rising Tide» lo podrás tener todo, con ciudades flotantes o móviles en el agua. ¡Casi nada!

criaturas que habrá que combatir o evitar, unidades que podrán explorar y combatir en el mar... y detalles como que una ciudad marina no podrá crecer en cultura. Son detalles importantes que afectarán a las victorias disponibles, así que tendrás que "aprender" de nuevo a jugar. Bueno, en algunos aspectos.

Por supuesto, las nuevas unidades serán uno de los elementos más visibles a la hora de saber lo que nos espera. En total habrá 30 tipos de unidades repartidas entre cinco tipos –melé, aéreas, navales, de combate a distancia y flotantes (hover)–, aunque más relevante serán los nuevos caminos en su evolución que podremos descubrir, y es que una de las claves de «Beyond Earth», las afinidades, se abrirán camino de forma diferente en «Rising Tide». Si inviertes en varias afinidades, podrás desbloquear unidades híbridas con mejoras especiales y únicas. Algo muy atractivo en sus posibilidades.

«RISING TIDE» AÑADIRÁ MÁS OPCIONES Y UNIDADES, Y ABRIRÁ LOS MARES A LA EXPLORACIÓN

Líderes y diplomacia

Otro apartado de «Rising Tide» que apuesta por la innovación es el de los líderes de la facción. Habrá nuevos rasgos que se irán desbloqueando a lo largo de cada partida, en una evolución dinámica de cada civilización, y es sólo parte del nuevo sistema de diplomacía que incluirá la expansión.

Sí, pero no te asustes, podrás seguir haciendo alianzas sin problema, aunque ahora cuando cierres acuerdos –de manera más sencilla e inmediata que antes– también tendrás que hacer lo posible por cumplir con ellos, para evitar que los aliados se mosqueen y empieces a sufrir las consecuencias de las rupturas.

Falta poco para que «Rising Tide» nos inunde de novedades. Ve despidiéndote de familia y amigos... **A.P.R.**

SE PARECE A...



CIV BEYOND EARTH
La base de la jugabilidad será similar, aunque en «Rising Tide» habrá más de todo. Y mejor.



GREY GOO
Los turnos dejan paso al tiempo real en una estrategia futurista donde el combate es la clave.



¿Quieres conquistar el mundo?

Grand Ages Medieval

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Gaming Minds/Kalypso**
- Distrib.: **Meridiem**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **25 de septiembre 2015**

www.grandages.com

LAS CLAVES

- Será un juego de estrategia ambientado en **la Europa Medieval en el s. XI.**
- Tendrás a tu disposición un mapa de toda Europa, abarcando **más de 30 millones de km2.**
- Podrás controlar aspectos como **construcción, comercio, diplomacia y gestión militar.**
- Desarrollarás más de **50 avances tecnológicos** claves en todas las áreas.
- Tendrás que **hacer frente a desastres naturales,** como volcanes, tormentas, terremotos y hasta epidemias de Peste.

Primera Impresión

Un juego de estrategia ambientado en la época medieval, en que has de controlar todos los resortes de un Imperio: comercio, diplomacia, guerra, construcción... ¡Promete ser enorme!

¡Ser el amo del mundo! ¿No es un sueño? Controlar los destinos de todo y de todos... Eso sí, que no venga la Peste y te arruine.

En Kalypso tienen el mismo problema que, hace años, afectaba a la gente de Bullfrog: un ansia incontenible por convertirse en semidioses y pequeños demiurgos controlando el destino del mundo. Pero como es complicado hacerlo en la vida real, se sacaban de la manga videojuegos para simularlo. Si la compañía de Molyneux nos trajo toda la saga «Populous», los juegos de Kalypso tiran más por el lado político y comercial que por el divino: «Patrician», «Rise of Venice», «Tropico 5»... Pero como «Grand Ages Medieval», ninguno, pues es probablmente el más ambicioso y enorme de todos los juegos de estrategia que ha sacado la compañía hasta la fecha. ¿No te lo crees?

Toda Europa a tus pies

«Grand Ages Medieval» arrancará a mediados del siglo XI, en el año 1050. Al final de la Alta Edad Media comenzaron a darse grandes avances tecnológicos en la evolución hacia la Baja Edad Media que, finalmente, estallaron en el Renacimiento. Durante ese período distintos pueblos se expandieron por todo el continente europeo, levantando asentamientos, extendiendo su influencia cultural y estableciendo rutas comerciales, amén de numerosos conflictos por el dominio sobre el territorio. Un período fascinante lleno de peligros, guerras, epidemias y asentando las bases del mundo occidental moderno.

«Grand Ages Medieval» nos invitará a ser protagonistas de todo ello, partiendo del papel de caudillo de un pequeño asentamiento en una ruta comercial, para levantar un imperio que se extienda por todo el continente, controlando todo el desarrollo en múltiples apartados: económico, militar, social, tecnológico...



¡La Europa medieval puede ser tuya! Para ello tendrás que planificar, batallar, comerciar, construir, expandirte y conquistar, por fin, el viejo continente.

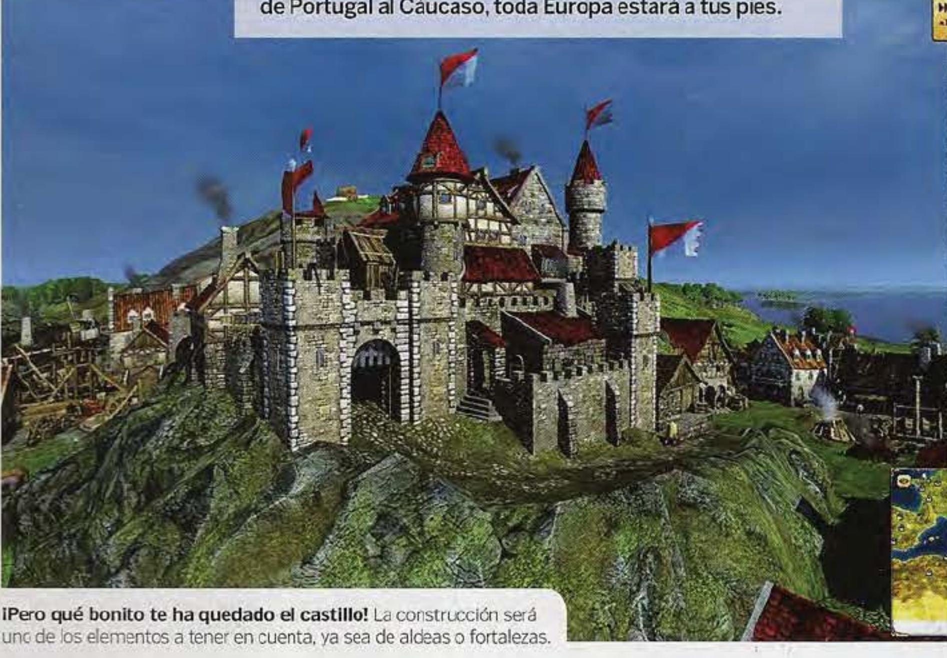


Cuando el tamaño (del escenario) sí importa...

Una de las características más llamativas de «Grand Ages Medieval» será su combinación de realismo histórico y tamaño del mundo de juego, pues nos propondrá pasar de dirigir un pequeño asentamiento a controlar toda la Europa medieval. Y es que el tamaño del escenario global del juego de Gaming Minds será de 30 millones de kilómetros cuadrados. De Escandinacia al norte de África, de Portugal al Cáucaso, toda Europa estará a tus pies.



¿Comercio o guerra? Todas las opciones estarán disponibles. La diplomacia también será importante.



¡Pero qué bonito te ha quedado el castillo! La construcción será uno de los elementos a tener en cuenta, ya sea de aldeas o fortalezas.

El desafío del juego de Gaming Minds y Kalypso es realmente enorme, y para los fans del control total será un sueño hecho realidad.

CONQUISTA TODA LA EUROPA MEDIEVAL EN UN JUEGO DE ENORME DIMENSIÓN ESTRATÉGICA

Comercia y conquista

Los fans de juegos como «Grand Ages Medieval» encontrarán en el de Kalypso más opciones que nunca, avaladas por las cifras que comienzan con el mismo mundo de juego: más de 30 millones de kilómetros cuadrados a nuestra disposición –toda Europa, vaya– para hacer grande a nuestra facción.

El enorme tamaño del mundo se verá potenciado por el espectáculo visual que Gaming Minds ha creado para «Grand Ages Medieval», con un motor 3D que ofrecerá construcciones, estructuras y unidades con un detalle enorme y un estilo artístico realmente atractivo.

Entrando en los distintos apartados a controlas, si nos fijamos en el comercio podremos hacer negocio con hasta 20 tipos diferentes de productos, que cubran la demanda de ciudados y militares. A su vez, nos servirán para investigar y desarrollar más de 50 avances tecnológicos claves para la sociedad: agricultura, arcos, catapultas, construcción... Y así, uniendo unos apartados con otros, podremos hacer crecer nuestra cultura y su influencia por el continente, incluyendo, claro, el dominio militar, pues conseguir un ejército superior al de nuestros rivales será clave.

El mundo medieval, además, estará lleno de desafíos, sorpresas y peligros añadidos, como los desastres naturales que llegarán en forma de incendios, terremotos y hasta de epidemias. Sí, la Peste –como no podía ser de otro modo– aparecerá en el juego. ¿Podrás evitar bailar la danza macabra? A.P.R.

SE PARECE A...



› TROPICO 5
En este juego de Kalypso también debías tener en cuenta múltiples apartados para regir tu república.



› RISE OF VENICE
El comercio es la base de un juego inmenso, que también tiene su toque de acción y combate.

¿Has soñado con ser piloto de X-Wing alguna vez? ¡Pues tu sueño está a punto de hacerse realidad gracias al nuevo juego de DICE!

¡AHORA LA FUERZA DOMINA TU PC!

STAR WARS BATTLEFRONT

Desde que eras un chaval... ¡confiésalo! Tienes canas por todas partes y llevas más de 30 años soñando con pilotar un X-Wing y acabar con el Imperio. Pues si Darth Vader no lo impide, lo harás.

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **DICE/Electronic Arts**
- Fecha prevista: **Noviembre 2015**

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción bélica, ambientado en el universo clásico de Star Wars**, centrado en los modos multijugador.
- Podrás combatir por el bando rebelde o el imperial, con **batallas en las que participarán más de 40 jugadores.**
- Pilotarás **todo tipo de vehículos, desde TIE Fighter o X-Wing, hasta el Halcón Milenario.**
- Saldrán personajes míticos de las películas clásicas, como **Darth Vader.**

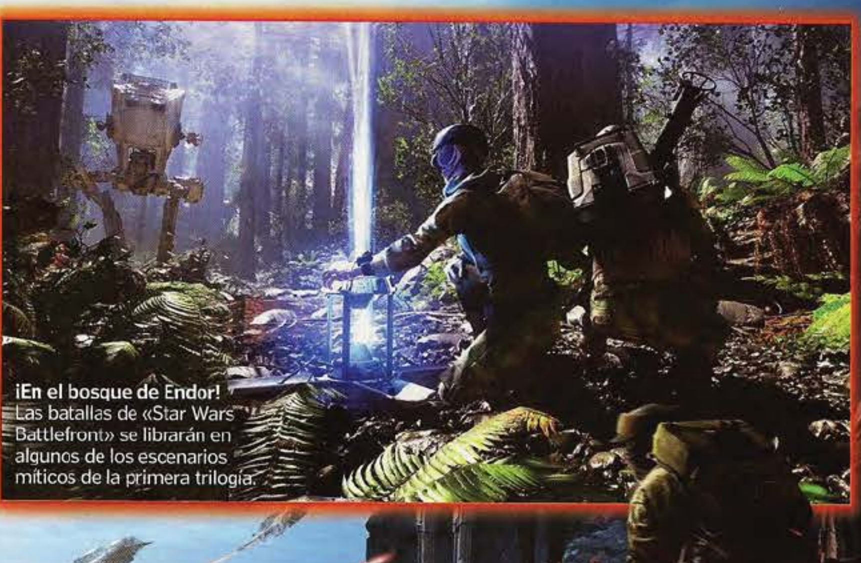
Desde su anuncio el pasado año en el E3, «Star Wars Battlefront» ha ido progresando en su desarrollo de forma muy discreta. Apenas habíamos visto más que un atisbo de lo que podría ofrecer, hasta que, justo un año después de su anuncio, hace poco más de un mes, DICE y EA lo presentaron a bombo y platillo en la feria de este año. Y lo que se ha podido ver del esperado juego de acción ha sido... bueno, ¡impresionante! Todo lo que se ha visto por ahora, además, está centrado en batallas y escenarios míticos de la trilogía clásica de películas, incluyendo, claro, armas, vehículos... y personajes. Pero luego iremos con eso.

El multijugador –pues en diversos modos multi se centra el diseño– de «Battlefront» se aprovecha de toda la experiencia acumulada por el estudio con la saga «Battlefield», pero la lleva a nu nuveo nivel, adaptándola al universo Star Wars y usando, sobre todo, los vehículos de la saga creada por Lucas como uno de sus puntales de diseño.

Está claro que, en mayor o menor medida, las armas de fuego pueden variar entre títulos de acción, pero algo tan característico como los AT-AT, AT-ST, speeders, X-Wing, TIE Fighter y todos los demás, harán de «Battlefront» algo único. Tanto como



¡También estarán los personajes legendarios del cine! Nombres como Luke Skywalker o Darth Vader también aparecerán en el juego.


¡En el bosque de Endor! Las batallas de «Star Wars Battlefront» se librarán en algunos de los escenarios míticos de la primera trilogía.



¡LA BATALLA, DESDE TODAS LAS PERSPECTIVAS POSIBLES!

El uso de vehículos siempre ha sido una constante en las batallas multijugador de los títulos de DICE, pero el hecho de que Star Wars sea la base del diseño de «battlefront», nos permitirá participar en cualquiera de los puestos que puedas imaginar: pilotando un AT-ST, un AT-AT, un A-Wing, un X-Wing, un TIE Fighter, etc y siempre desde distintas perspectivas: interna, exterior, cámaras superiores, inferiores... ¡Una auténtica pasada y más realista que nunca en un juego de Star Wars!


› **Desde la cabeza del AT-AT:** En el combate es posible elegir una vista superior del AT-AT, para contemplar todo el campo de batalla.


› **El A-Wing desde atrás:** Uno de los cazas más versátiles y ligeros de los rebeldes, con una perspectiva que se hizo famosa en «Rogue Squadron».


› **¡Y desde el interior!:** el cockpit del A-Wing es bien conocido por los fans de la saga y se ha reproducido a la perfección en el juego.


› **¿Prefieres el lado oscuro?:** y es que pilotar un TIE Fighter es una auténtica pasada. Su velocidad y maniobrabilidad son legendarias.



¡Usa el garfio, usa el garfio! Sí, los mismos trucos de las batallas del cine se podrán usar en el juego para hacer caer a los enormes AT-AT.

poder pilotar el Halcón Milenario, que será otra de las naves disponibles.

El estudio, además, no quiere limitarse a aprovechar la licencia, sino que tiene previsto ofrecer modos de juego que realmente exploten sus posibilidades. Notamos un estremecimiento en La Fuerza ...

Batallas y misiones

En «Star Wars Battlefront» el multijugador será la clave de la acción, pero además de esas batallas masivas de más de 40 jugadores –aunque lo ideal sería que en la versión PC llegaran a más–, como el modo Walker Assault –en el que se basa la demo de la batalla del E3 en el planeta Hoth–, el juego de DICE también incluirá misiones, que vendrían a ser una especie de campaña disimulada, cumpliendo objetivos en escenarios que recorreremos combatiendo al Imperio o los Rebeldes, en compañía de un amigo. El juego cooperativo será la base de su diseño, aunque también será posible jugar en modo individual, con un compañero controlado por la IA. Por tanto, será opsible jugar online u offline, como más te apetezca. No tendrá la épica de las batallas multitudinarias, pero no será una opción ligera, ni mucho menos. La intensidad de su diseño será muy elevada. Estas misiones serán de varios tipos, además, y su nombre ya nos da una idea de por dónde irán los tiros: survival, trial, battle y hero.

Más real que nunca

Hasta ahora, han sido muchos juegos de todo tipo los basados en Star Wars. Desde hace 30 años –en la época de los 8 bit– el universo Star Wars ha sido sistemáticamente adaptado al

¡AH, ESAS RENCILLAS FAMILIARES!...

› El Lado Oscuro: No hay personaje más carismático de Star Wars que Darth Vader, y poder meternos en su casco, si elegimos competir por el bando Imperial, será una auténtica pasada. ¡El mismísimo Vader!

› El poder de La Fuerza: Pero el bando rebelde también tiene a sus personajes míticos. Luke será uno de los que podremos elegir para comandar el ejército rebelde en batallas como la del planeta Hoth.



Además de las grandes batallas multijugador **también habrá misiones cooperativas** para dos jugadores. El juego ofrecerá distintos modos.

DICE LLEVA LA EXPERIENCIA MULTIJUGADOR A STAR WARS, CON BATALLAS ÉPICAS DE LAS PELÍCULAS

videojuego, pero ahora, con el uso de Frostbite 3 como base tecnológica, el realismo que veremos en modelos, escenarios y la simulación de las naves será brutal. Las primeras demos que DICE ha mostrado de «Battlefront» nos dejan con ganas de meternos en la piel de Luke Skywalker, Darth Vader o Bobba Fett... Sí, no nos hemos olvidado de los personajes, y es que, en las batallas masivas, podremos comandar un bando u otro durante el combate, metidos en el pellejo de estos y otros personajes clásicos.. ¿Cómo lo conseguiremos? Para eso La Fuerza ha de ser muy poderosa en nosotros... **A.P.R.**

› Los paladines de La Fuerza: en las batallas multijugador se podrá participar como comandante, encarnando a uno de los personajes míticos de las películas, como Luke Skywalker o Darth Vader, frente a frente.

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA

NO TE PIERDAS...

MAD MAX

La acción más brutal llega a nuestros PC con la adaptación del salvaje mundo futurista de «Mad Max». ¡No te lo pierdas!



MGS V THE PHANTOM PAIN

La aventura definitiva de Snake está casi aquí. Prepárate para viajar a la guerra más increíble.



ALBEDO

Una aventura terrorífica inspirada en las pelis de ciencia ficción de serie B de los años 60.



SPACE ENGINEERS

Estrategia y ciencia ficción en un juego tan original como no te puedes imaginar.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, E. Barco

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN
PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
10/2015
Printed in Spain

¡Micromanía vuelve a tu quiosco el 25 de Septiembre!

Nos tomamos un descanso para preparar el nuevo número de Micromanía. Volvemos en septiembre... ¡y con sorpresas!

micromanía

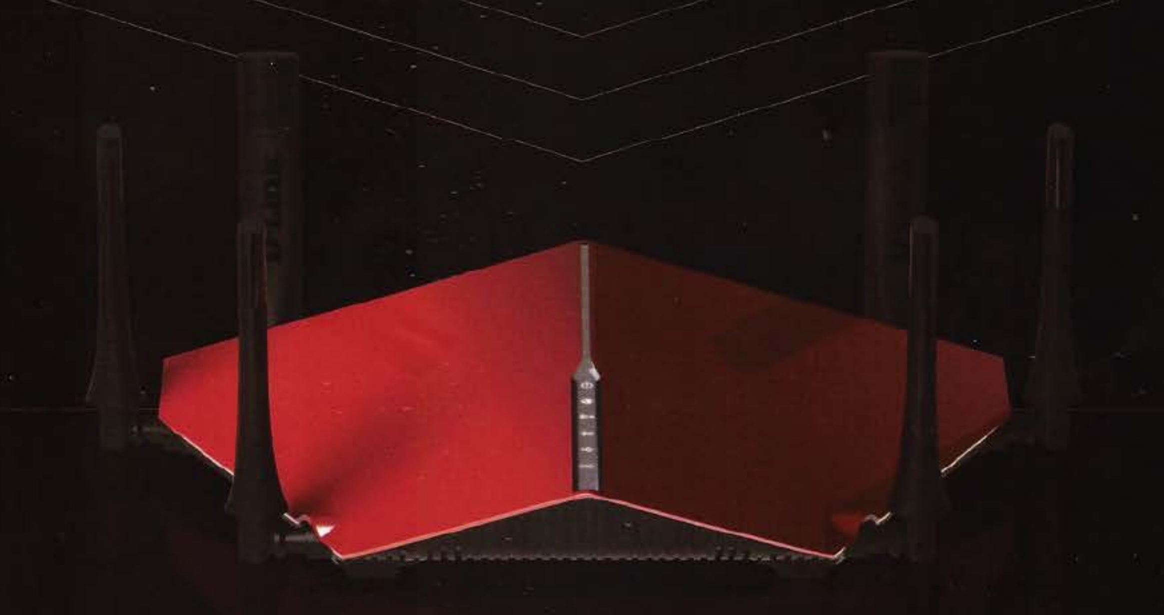
Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad





¿WI-FI PARA GAMERS?

POR FIN UN ROUTER DISEÑADO PARA GAMERS CON TRES BANDAS WI-FI SIMULTÁNEAS (2x5GHz 1x2.4GHz) PARA ALCANZAR 3.2 Gbps, 10X LA VELOCIDAD WI-FI ESTÁNDAR



DIR-890L ULTRA WI-FI AC ROUTER





4 PUERTOS LAN GIGABIT



ADVANCED AC SMART BEAM



ANCHO DE BANDA INTELIGENTE



PROCESADOR 1GHZ DUAL CORE



TRIPLE BANDA WI-FI SIMULTÁNEA



ACCESO Y GESTIÓN REMOTA

"EL ROUTER WI-FI QUE VUELA EN DISEÑO Y RENDIMIENTO"
- REDESZONE



dlink.com/WirelessAC